Star Ocean · El Padrino 2 · Silent Hill Homecoming · Chrono Trigger

MEGACONSOLAS

Nº 71 · Febrero 2009 · www.elcorteingles.es

Los mejores juegos en todas las consolas



Street Fighter IV
La lucha más esperada

F.E.A.R 2
Combate el miedo

Skate 2
Diversión sobre tabla

Camina Conmigo
Tu salud en serio

Kill Zone 2
El shooter crece en PS3

Pikmin
New Play Control!

FEBRERO 2009



Resident Evil 5 — 6
PREVIEW

Acción y tensión en este survival horror de postín. El espectáculo está garantizado. Por algo es uno de los títulos más esperados del año...



Street Fighter 4 — 10
MULTI

¿Quién no se ha dejado alguna vez unos duros en las recreativas con esta saga? Vuelven los Hayuken, esta vez en primorosas 3D.



F.E.A.R. 2 — 14
MULTI

Este shooter te erizará todo tu vello. Si te decides a jugar una partida no te arrepentirás. La sensación de terror será constante. ¿Te atreves?



Kill Zone 2 — 18
PS3

Las guerrillas amenazan con no dejarte tranquilo. Prepárate a luchar en batallas a "cara de perro" en unos escenarios cinematográficos.



Star Ocean — 24
PSP

Llega a la portátil de Sony un RPG futurista con batallas mejoradas y con unos gráficos y una animación de vértigo. ¡Súbete a su nave!



Pikmin — 28
Wii

Los seres-plantas que nos sedujeron en la Game Cube vuelven para hacer lo propio en Wii, remozados al estilo New Play Control!

Camina Conmigo — 32
DS

Ya va siendo hora de que andes y te tomes tu salud en serio... ¡Y siempre es mejor acompañado!



Índice ...
POR JUEGOS

Burnout Paradise. The Ultimate Box/8 Chrono Trigger/34 Dragon Ball Z Infinity World/23 El padrino 2/12 Eternal sonata/17 Mysteri Case/33 Naruto: Clash of Ninja Revolution 2/30 Race Pro/25 Rock Band 2/26 Silent Hill Homecoming/13 SimAnimals/35 Skate 2/16 Tomb Raider Underworld/22 Ultimate Band/31 We Cheer/31

La llave virtual

En época de apuros, lo mejor es apostar sobre seguro. Es lo que muchas compañías de videojuegos hacen cuando las nubes pintan oscuras y con ganas de expresarse en forma de chaparrón. Así que a cubrirse hasta que escampe, que mientras mostramos el género de toda la vida, ése es resultón. O lo que es lo mismo, explotar franquicias con marchamo de calidad ganado en el pasado. Pero claro, los jugones no somos conformistas y mucho menos en éstas épocas de recién salidos de la cuesta de enero y con lo que todo el mundo ya conoce y huelgo mencionar. Vamos, si apretado está el bolsillo, ya que suelto, quiero calidad. Y ahí tenemos a una compañía, Capcom, dispuestos a hacernos caso y darnos una alegría. ¡Y de qué manera! Hasta puede ser para la compañía un momento histórico. Me baso en las puntuaciones cosechadas hasta el momento con sus últimos juegos, precisamente franquicias clásicas. Para empezar, el esperado «Street Fighter IV» y ese salto cualitativo de las 2D a las 3D. Todo un lujazo ver a ases de la lucha como Ryu o Balrog contra nuevos personajes como Crimson Viper o Seth. También recalará a las 3D, y después de veinte años, «Bionic Commando», acción en tercera persona con una puesta en escena apocalíptica para que su protagonista reparta tralla con un brazo biónico que dejará huella en nuestra retina. Y cómo no, «Resident Evil 5», dispuesto a superar a su precedente, una auténtica obra maestra. En cualquier caso será la bomba, seguro. Y Capcom que quiere seguir y sumar. Nosotros que lo disfrutemos.

J.M. Fillol



STAFF

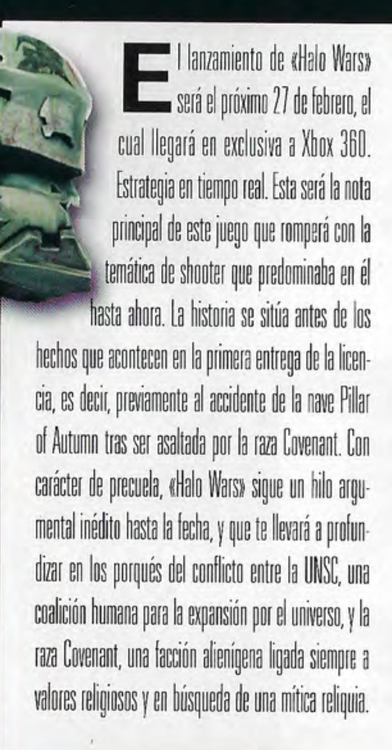
Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55, entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail: megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado: Aureo Ruiz de Villa
Director: José María Fillol
Redacción: Gabriel Carmona, Jotacé, Diego Acedo
Dirección de Arte y Diseño: Raúl Blázquez
Maquetación: Daniel Blázquez
Colaboradores: Gorrinch, Nexus, Mariano Aceras
Director Comercial: Jerónimo Bascoy
Publicidad Madrid: Carlos Viera
Fotomecánica: Blázquez Bros
Imprime: Rivadeneyra
Depósito Legal: M-43083-2002

HALO WARS

La estrategia llega a Xbox360





El lanzamiento de «Halo Wars» será el próximo 27 de febrero, el cual llegará en exclusiva a Xbox 360. Estrategia en tiempo real. Esta será la nota principal de este juego que romperá con la temática de shooter que predominaba en él hasta ahora. La historia se sitúa antes de los hechos que acontecen en la primera entrega de la licencia, es decir, previamente al accidente de la nave Pillar of Autumn tras ser asaltada por la raza Covenant. Con carácter de precuela, «Halo Wars» sigue un hilo argumental inédito hasta la fecha, y que te llevará a profundizar en los porqués del conflicto entre la UNSC, una coalición humana para la expansión por el universo, y la raza Covenant, una facción alienígena ligada siempre a valores religiosos y en búsqueda de una mítica reliquia. La historia se narrará mediante escenas cinematográficas en forma de vídeos de animación, que actuarán como cierre y preámbulo en cada una de las misiones, y que presentan un acabado excepcional. El jugador tomará el papel del Sargento Forge, un miembro del ejército humano UNSC. La supervivencia de la raza humana dependerá de la habilidad es este sargento a la hora de capitanear las tropas en el campo de batalla. A partir de ahí se iniciará la acción. Es decir. la clásica estrategia desarrollada en PC se trasladará ahora a Xbox 360.

El shooter en otoño

Los amantes de ese género pueden estar tranquillos. «Halo 3: ODST» es el nombre de la nueva entrega de la saga Halo que prepara Bungie Studios para el próximo otoño, en exclusiva para Xbox 360. En "Halo 3: ODST" no controlarás al Master Chief, sino a otro soldado de la UNSC (United Nations Space Command) que aterriza en Nueva Mombasa, una localización de nuevo infestada de Covenant. Así pues, lucharás al mismo tiempo que el Jefe Maestro, pero en otro lugar y con otras características. Sin duda, promete la cosa.





A partir de abril en PSP

MYTRAN WARS



Deep Silver, la marca de juegos de Koch Media, productor líder y distribuidor de productos de entretenimiento digital, prepara el lanzamiento del espectacular juego de estrategia por turnos «Mytran Wars» para el mes de abril. El juego pondrá a los usuarios en batallas entre Mechs con un motor gráfico en tres dimensiones que incluirá diversos modos de juego online. La acción transcurre en el siglo 23: Los recursos naturales de La Tierra están prácticamente agotados y las corporaciones multinacionales dirigentes están buscando nuevas materias primas depositadas en el espacio para impedir la inminente catástrofe. Es este sentido, un planeta se ha convertido en "El Dorado" auténtico. Pero cuando los conquistadores humanos y su ejército de mechs se topan con los habitantes extraterrestres estalla una atroz guerra. Las batallas se librarán en portentosos escenarios 3D, luchando contra la despiadada IA o contra otros adversarios humanos en los diversos modos multijugador.

Electronic Arts acude al rescate

BRÜTAL LEGEND

Double Fine Productions ha encontrado por fin una editora para su nuevo título «Brütal Legend». Será Electronic Arts la encargada de publicar este título en el próximo otoño. Se trata de un juego de fantasía para PS3 y Xbox 360 con mucho sentido del humor y todo el talento de Tim Schafer, uno de los grandes diseñadores del mundo de los videojuegos, famosos por sus aclamadas aventuras gráficas como Monkey Island o Grim Fandango. La premisa del título será la siguiente: fusionar la mitología nórdica con el Heavy Metal y todo lo que lo envuelve. Esta mezcla extraña tendrá un eje central, el técnico de la banda de rock que da nombre al juego, Brütal Legend, llamado Eddie Riggs. Acción y aventura en tercera persona que te pondrá en la piel de ese personaje, un tipo duro enviado a un mundo que rebosa rock and roll por todos sus poros. El actor Jack Black interpretará al protagonista en su intento de salvar el mundo con lo único que conoce, la música. ¡Oh, yeah!



Únete a las Divagirls

PRINCESAS SOBRE HIELO

El título «Diva Girls: Princesas sobre hielo», tras un exitoso paso por la pista de hielo de la Nintendo DS, llega a otra superficie como es la Wii. Su lanzamiento está previsto para el 27 de marzo. Ha sido desarrollado por 505 Games, los cuales han creado unos personajes que pueden divertirse y relacionarse. Las niñas podrán emular a sus personajes favoritos en este título y seguir a través de todas ellas las nuevas experiencias. Creado por el artista italiano Claudio Sciarrone, los personajes muestran un sentido de diversión, moda y frescura, que a las niñas les encantará. Te meterás en la piel de Kelly, Gabrielle, Alyssa y Madison mientras bailas sin parar sobre el hielo. Tu misión será la de intentar ser la patinadora más brillante del mundo así que deberás trabajar duro para impresionar a todo el mundo. Gracias a los controles de la Wii podrás patinar, saltar y hacer los más increíbles giros y acrobacias, pero ten cuidado de no tropezar o perderás los valiosos puntos de los jueces.





Para PS3 y Xbox 360

EAT LEAD

«Eat Lead: The Return of Matt Hazard», el nuevo juego de D3publisher, estará a la venta el 13 de marzo para Xbox 360 y PS3. En este título te pondrás al piel del legendario Matt Hazard para demostrar al resto del mundo quién es el rey en el género de los shooter. Todo sucede cuando el nuevo propietario de la gran multinacional de videojuegos Marathon Megasoft devuelve el protagonismo a Matt en un título para la nueva generación de consolas, donde tendrá que enfrentarse a sus enemigos del pasado. Pero, el concepto de juego se detiene poniendo en dificultad al protagonista cuando éste se entere de que alguien está utilizando el videojuego para acabar con él para siempre. Es a partir de ahí cuando deberás luchar contra una legión de enemigos ideados por Marathon Megasoft. Para ello tendrás a tu alcance todo tipo de armas para plantarles cara y que no se escapen vivos. Se trata de una historia llena de humor con un guión para reírse mucho, ingenioso y con unas características poco vistas en los juegos de este género.

Breves

Tranformers, próximamente

Activision prepara «Transformers: Revenge of the Fallen», un título multiplataforma basado en la película homónima. El título te sumergirá en la lucha entre Autobots y Decepticons, que decidirá el futuro de la raza humana.

Zombies en Call of Duty

«Call of Duty World at War» tendrá alemanes nazis zombis. Treyarch prepara más contenidos adicionales en forma de mapas entre los que se incluirán extras relacionados con esta situación de enfrentarse contra muertos vivientes.

Mortal Kombat arrasa

Midway Games, una de las productoras y distribuidoras líder en entretenimiento interactivo, ha anunciado que la compañía ha distribuido aproximadamente 1,8 millones de unidades de «Mortal Kombat vs. DC Universe» a nivel mundial para Xbox 360 y Playstation 3.

LEGO llega a la NDS

Warner Bros. Interactive Entertainment y TT Games se han aliado con LEGO Group para crear «Lego Battles» para Nintendo DS. Se trata de un videojuego inspirado en escenarios del mítico juego que incluyen el Castillo de LEGO, los Piratas o LEGO Espacial. Crear una extensión única de la experiencia de este clásico juego de piezas es la base de estos videojuegos. Está previsto que esta nueva entrega esté disponible para este verano.

TOP TEN VENTAS



1. Mario Kart+ Wii Wheel — Wii
2. Wii play — Wii
3. Wii Fit — Wii
4. Pro Evolution Soccer 09 — Ps2
5. New Super Mario Bros — Ps3
6. Pro Evolution Soccer 09 — Ps3
7. ESDLA: la conquista — Ps3
8. Brain Training — DS
9. Call of Duty : World at War — PS3
10. Monopoly — Wii

Una de superhéroes en Xbox360 y PS3

WATCHMEN: THE END IS NIGH

El estreno de la película de "Watchmen", previsto para el 6 de marzo, corría peligro por un litigio que ha enfrentado a 20th Century Fox y Warner Bros. Las diferencias sobre el copyright, que la primera aseguraba poseer desde 1986, se han terminado con la decisión del juez de que la Fox efectivamente tenía derechos sobre la licencia. La solución al conflicto da vía libre también al videojuego. «Watchmen: The End is Nigh». Ésta adaptación del oscuro y adulto cómic creado por los británicos Alan Moore y Dave Gibbons en formato episódico y como un beat'em up para dos jugadores estará disponible en Xbox 360 y PS3 en marzo. De Alan Moore ya se han adaptado otros cómics como "La liga de los hombres extraordinarios" o "V de Vendetta". La historia se remonta al año 1985 en unos Estados Unidos que no son los que conocemos. En este mundo los superhéroes son muy reales, pero han sido declarados "fuera de la ley". Un antiguo héroe descubre un complot para destruir el mundo a partir de la muerte de uno de sus antiguos compañeros. Habrá dos personajes jugables, Rorschach y Nite Owl, que podrán ser controlados indistintamente por el jugador o la IA del juego. E incluso gozará de un modo cooperativo para dos jugadores a pantalla partida. Gran parte de los personajes del cómic aparecerán en el juego. Los fanáticos ya se frotan las manos.



RESIDENT EVIL 5

La saga de terror por excelencia vuelve con la sana intención de meternos el escalofrío en el cuerpo. «Resident Evil IV» marcó un punto de inflexión en la serie, consiguiendo la unanimidad de la crítica y la consideración de obra maestra. Con unos gráficos de alucine, tensión a flor de piel y grandes combates revolucionó el estándar de survival horror que conocíamos hasta entonces. La inclusión de más acción hizo que una fórmula basada en el terror fuera totalmente explosiva. De ahí que para este nuevo «Resident Evil 5» los desarrolladores hayan querido retomar esa idea, redoblando intenciones en función de la potencia de las consolas de nueva generación. A la sazón, mucho más acción. Y por lo que hemos podido ver y jugar esa acción es absolutamente brutal y magnífica. Ahora nos metemos en la piel de un viejo conocido del primer juego, Chris Redfield, que sigue el rastro del mal. Esta vez en África, donde la huella del bioterrorismo se ceba en personas y animales transformándolos en criaturas enfurecidas y cegadas por la violencia. Así nos encontraremos "bicharracos" de todo pelaje, como uno mitad murciélago, mitad escorpión, que nos lo harán pasar canutas. Por supuesto el número de infectados es ingente, dotados de una IA nunca vista hasta ahora. La lucha con ellos será encarnizada, muchas veces a cielo descubierto a la luz del sol y a un ritmo trepidante inédito en la serie. En este escenario tendremos la ayuda de un nuevo personaje, Sheva Alomar, una chica de armas tomar con la que podremos intercambiar el protagonismo de Redfield. Esto nos lleva a la estupenda novedad del modo cooperativo online para dos jugadores; las emociones fuertes están aseguradas. Ni que decir tiene que el aspecto técnico se ve sobresaliente gracias al motor gráfico MT Framework. Nos queda la duda de si no serán demasiados fuegos artificiales, olvidándose el espíritu de la saga. Lo sabremos el próximo mes.





PREPARADOS PARA LA ACCIÓN

Sobre cuatro ruedas y ametralladora en mano nos enfrentamos en uno de los niveles a una horda de zombies motorizados que nos acosan por un escenario desolado. Bien puede valer con imagen de acción sin límites que viviremos en la aventura . Y lógicamente tendremos que estar bien pertrechados. Cuchillos, ametralladoras, rifles de francotirador, granadas... para combatir a infinidad de nuevos enemigos y a otros "amigos" conocidos, como el de la motosierra. Se agradece que en este título el acceso a las armas se haga ahora directamente, sin parar la acción, a diferencia de títulos anteriores, que se debía acudir al famoso maletín.

SAGA CON RECORRIDO

Son muchos los avales de la saga «Resident Evil». Creado por Shinji Mikami, su aparición en el panorama videojueguil supuso inaugurar un nuevo género, el survival horror. Hasta el momento ha vendido más de 35 millones de copias de sus seis títulos principales. Como curiosidad estadística, la saga ha conseguido 8 récords mundiales, recogidos en el Libro Guinness de los Récords. La franquicia también ha pegado el taquillazo en cine con una exitosa trilogía protagonizada por Milla Jovovich. Recientemente se ha estrenado el largometraje de animación digital "Resident Evil: Degeneration".

Compañía: Capcom **Género:** Survival Horror **Lanzamiento:** Marzo **Cibercontacto:** www.residentevil.com **Plataformas:** PS3, XBOX 360 **18+**

BURNOUT PARADISE THE ULTIMATE BOX

Una de las sagas con más olor a rueda a la barbacoa y a gasolina en plan "queimada" gallega da una vuelta de tuerca y de volante a su última entrega con un pack muy especial con todas las expansiones lanzadas hasta ahora más el «Party Pack», primera expansión de pago del juego. Eso, entre otras jugosas novedades. Pero mejor ir por partes, ya que también viene incluido, convenientemente pasado por el túnel de lavado, también incluye el juego original «Burnout Paradise», esa ordalía de golpes, empujones, empellones, saltos meteóricos, aterrizajes forzosos y demás crash que harían las delicias de David Cronenberg.

Uno de sus puntos fuertes sigue siendo la libertad de exploración, con un Paradise City a nuestra disposición, desde la playa surfista hasta los atascos del centro de la ciudad (120 semáforos están para algo). Un total de 30 kilómetros cuadrados de territorio totalmente interactivo y "rompible" (una gozada machacar las 120 vallas y obstáculos dispuestos a lo largo del callejero) para darle caña a los cinco tipos de eventos disponibles: Carrera Clásica, Furia al Volante, Ruta al Rojo Vivo y los novedosos Stunt Run y Caza y Captura. Por supuesto, la vertiente online es otro de sus acelerones, gracias al EasyDrive Friends que nos permite unirnos con hasta siete amigos para superar cientos de retos online o bien enfrentándonos a ellos en carreras creadas por los propios jugadores. Eso, o el modo Mugshots para derrotar a más de 2,500 rivales online.

Y, como novedad en esta expansión, tendremos el Cagney Pack, que añade tres modos online totalmente nuevos y nuevas opciones de personalización en ruta. Y si lo tuyo es ir paso por paso, no temas, ya que arrancaremos el motor con el carné de principiante y progresaremos hasta conseguir el carné de piloto de Élite, la máxima distinción para los locos del volante. Unos gráficos sensacionales, con un sistema de daños y deformación de la chapa realmente logrado, y una banda sonora a la altura del escabeche, con novedades también en la gramola, hacen que este tuneo merezca mucho la pena.

EXTRAS DE SERIE

Como no podía ser menos, el garaje de «BP» ha sufrido un incremento notable en todas sus categorías: Muscles, exóticos, hot rods e incluso los potentes SUVs. Nuevos modelos y nueva acrobacias sacarán su tubo de escape a pasear por los dominios de Paradise City. Y ojo también porque las motos estarán disponibles desde el principio del juego



GESTO DESAFIANTE

Aparte de las innovaciones en los modos online, el offline también cuenta con un buen trucaje, sobre todo gracias a los 70 nuevos desafíos a nuestra disposición: contrarrelojes, piruetas circenses, choques múltiples, persecuciones y muchas barrabasadas más harán de nosotros unos diablillos al volante.



Compañía: EA Género: Conducción Lanzamiento: Febrero Cibercontacto: www.es.ea.com Plataformas: PS3, Xbox 360 7+



Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info

Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:










Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.


Violencia


Sexo o Desnudez



Miedo


Drogas



Lenguaje Soez

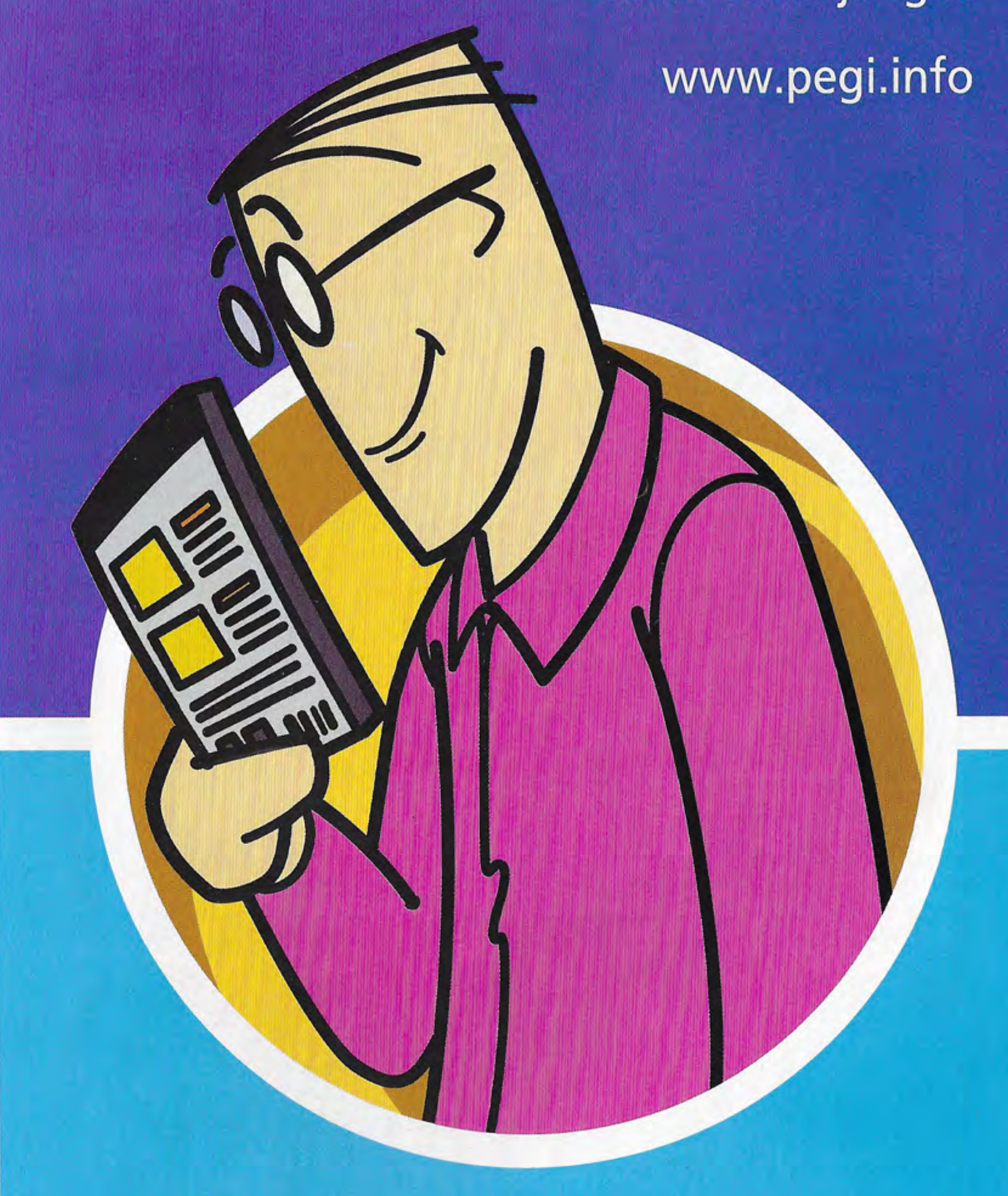

Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños

¿Dónde mirar?

En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.



Una elección de total confianza







aDeSe
ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO
www.adese.es

PS3/XBOX 360



STREET FIGHTER IV









FICHA TÉCNICA

- Capcom
- Lucha
- Febrero
- 12+
- www.streetfighter.com



NUEVOS PERSONAJES

Seis personajes debutan en esta entrega. Viper es una agresiva pelirroja que trabaja como espía y tiene a su disposición una serie de curiosos gadgets. Abel es un luchador amnésico, pero se sabe que estuvo recluido para ser estudiado por M. Bison. Rufus opta seriamente para ser el fichaje más feo de la nueva entrega, pero su orondo aspecto oculta una gran agilidad. El Fuerte quiere quitar la corona de wrestling a Zangief, y por último, dos jefes finales temibles: Seth (típico jefe ultrapoderoso que imita técnicas) y Gouken, el anciano maestro que pateaba a Ken, Akuma y Ryu durante sus entrenamientos.

Se acabaron las pseudo-secuelas: llega la continuación definitiva. ¡Hayuken!

Hay juegos señalados por el dedo de los dioses para sacar adelante a compañías enteras, gracias a un reconocimiento entre público, crítica y ventas. «Final Fantasy», «Doom», «Pro Evolution»... la lista es corta pero ilustre, y uno de los mejores ejemplos que se pueden encontrar a día de hoy es la historia de «Street Fighter». Después de apretar las tuercas en innumerables continuaciones (algunas incluso 'apócrifas', sin estar licenciadas por Capcom), el paso definitivo para forjar su leyenda ha sido «Street Fighter IV». La compañía de Osaka se ha tomado todo el tiempo del mundo para depurar hasta el más mínimo detalle, y en vez de presentar un título revolucionario ha decidido optimizar todos los puntos jugables que le hicieron imbatible en el "cuerpo a cuerpo", y nunca mejor dicho.

Galeria poderosa

Aunque no es el primer título de la serie que ha dado el salto a la tercera dimensión, desde luego se trata del más vistoso. «Street Fighter III» ya nos deleitó con estupendas animaciones (sólo pecaba de falta de definición en una época en la que las letras HD no significaban nada), pero ver el resultado alcanzado con esta entrega sólo hace que a los aficionados se les erice el vello por la impresión. Impecable es una palabra que se puede quedar corta ante el espectáculo que significa ver a unos personajes enormes en pantalla pero bien proporcionados y elegantes, con una cámara que constantemente se esfuerza en conseguir el mejor plano. En realidad, la vista es lateral y no se puede dar un paso en profundidad (como hacía por ejemplo «Fatal Fury»), y sin embargo, con los continuos giros que hace el operador de cámara virtual, no se echan de menos. Tal y como se vio en las primeras presentaciones del juego, el vistoso halo "entintado" envuelve a los personajes en un efecto muy original cuando van a ejecutar sus golpes más mortíferos, cosa que sirve de aviso al adversario para prepararse a la que se avecina. La banda sonora ha sido totalmente renovada respecto a la tercera entrega, que sonaba francamente extraña con unos ritmos entre hip-hop y melódico. En esta ocasión, la marcha no da tregua y los acordes rockeros acompañan perfectamente a la acción, con melodías clásicas compuestas de nuevo para resultar todavía más épicas.

Si no llega a ser por la reciente versión HD, seguramente la mayoría de usuarios no tendrían muy actualizada la sensación que supone ponerse a los mandos de unos personajes que responden instantánea y eficazmente a nuestras órdenes. Y aún así, sorprende muy gratamente el hecho de que Ryu, Guile o Cammy obedezcan igual (y sin trabas entre sus movimientos) cuando pulsamos una combinación sobre el control pad. Y es que, si ya era insuperable tal y como estaba hace tres lustros, ¿para qué cambiarlo?

2D VS 3D

La lógica parecía dictar que un juego como «Street Fighter IV» tendría que ser bidimensional. De hecho, la propia Capcom jugó con ese concepto en el primer trailer que mostró con Ryu y Ken calzándose buenas tortas. Al final, la razón acabó imponiéndose, y han conseguido un perfecto equilibrio para hacer de la cuarta parte un título de auténtica nueva generación. Después de ver cómo quedaba «Street Fighter III», lo único que quedaba por hacer dentro de las 2D era aumentar el número de fotogramas en los movimientos y una resolución superior, pero poco más. Las dos dimensiones no están muertas, pero «Street Fighter» necesitaba dar el paso definitivo a las tres dimensiones si quería crecer como juego. Eso sí: siempre nos quedará la duda de cómo habría sido si hubiesen puesto todo su empeño en dibujar, como antaño, la melena de Ryu moviéndose al viento.



GUÍA DE JUEGO



Cada jugador de «Street Fighter» tiene su propia estrategia desde principios de los noventa, y seguramente si no ha probado ningún otro título de la franquicia, se habrá quedado con los vicios. La historia del juego, por cierto, se desarrolla antes del «Street Fighter III», por lo que los personajes de esta entrega no aparecen. Así, y descontando las 6 nuevas incorporaciones, los luchadores se controlan básicamente igual a lo que habíamos visto hasta la fecha. Seis botones de ataque básico, combinaciones rápidas, supers, acumulación de energía... en realidad nada es nuevo, sólo que luce mucho mejor. Hay un personaje para cada estilo de juego, pero como de costumbre, y



teniendo en cuenta que prácticamente se ha equilibrado la cantidad de daño que se hacen unos personajes a otros con los ataques directos, suelen ser mejores aquellos luchadores capaces de reaccionar en milésimas con una combinación corta en lugar de los que necesitan mantener botones o direcciones pulsadas para lanzar sus ataques. Quizá la excepción la forman Guile y, alucina, Balrog, ya que sus golpes especiales (sobre todo los del boxeador) son letales si logramos enganchar al contrario. Por cierto, se han eliminado los bloqueos totales de "cubrirse" pulsando adelante, suponemos que por la dificultad que entraña trasladarlos al juego online.



EL PADRINO 2

Marchando otra oferta que no podremos rechazar. Y es que de todos es sabido que "El Padrino II" es, junto a "La Biblia", "El Quijote" y "Tom Sawyer", el único caso en el que la secuela supera al original. Así que EA está dispuesto a mantener este baremo en su nuevo salto a las consolas, sobre todo tras la agridulce acogida de su primera parte, por más que le haya escocido a Joel Wade, productor de la saga. Por ello, esta continuación pretende dar un gran salto en el género de acción luchadora en un mundo abierto. Arrancamos en vísperas de la revolución cubana cuando se produce en La Habana una asamblea de la mafia que finaliza en un baño de sangre que acaba con la muerte de nuestro Don y la responsabilidad de liderar una nueva generación criminal. Por suerte, contamos con la complicidad de la familia Corleone, que acude a nosotros cuando Michael es investigado por el Senado. Pero este guiño provoca todo tipo de recelos y envidias, por lo que deberemos sacar a relucir todo nuestro arsenal para controlar las tres ciudades disponibles.

¿Cómo? Por una parte, escalando socialmente a base de misiones de todo tipo (trabajillos pirómanos, reventando cajas fuertes, extorsionando a comerciantes...) gracias a un sistema de combate más sangriento que nunca y, por otro, actuando como un auténtico Don coordinando todas las acciones por medio del mapamundi 3D y lanzando estrategias y monopolios como en un tablero de ajedrez. Aparte, tendremos que recluta a nuestros aliados amigo para entrar en guerra online para dilucidar quién es el Don de Dones. Y todo ello, cómo no, con unos magistrales escenarios que harían salivar al propio Coppola, aunque el muy ladino se lo calle.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

PÁJAROS Y PAJARRACOS

Entre los nuevos personajes y miembros de la familia, destaca Tommy Cipolla (cuidado con la rima), un pájaro de cuenta al que tendremos acceso exclusivo reservando el juego con antelación. Y es que Tommy será el único miembro de la familia que tenga dos especialidades, pirómano y médico, además de poder llevar una escopeta de doble cañón a nivel dos. Un chollo para negociar por las buenas o por las malas.



FICHA TÉCNICA

EA

Acción

Febrero

18+

www.ea.com/godfather2

SILENT HILL HOMECOMMING

No tengas miedo de tus sueños: témete a tí mismo cuando tus sueños se conviertan en realidad

Parecía imposible que Konami se deshiciera de una de las series que más fama le ha otorgado durante la última década, pero desde «Origins», los dos últimos «Silent Hill» se han desarrollado sin apenas influencia de la central de Konami en el barrio tokiota de Roppongi. «Homecoming», la quinta entrega "canónica" de la serie, corre a cargo de Double Helix, que se estrenan al servicio de Konami con una interesante continuación dentro de la terrorífica franquicia. En el papel de Alex Shepherd, controlaremos una vez más a un protagonista torturado por un pasado misterioso, pero en vez de comenzar en el pueblo de la niebla infinita lo haremos en una nueva localización: Shepherd's Glenn. Antes, y a modo de introducción, debemos recorrer un tétrico hospital mientras perseguimos a nuestro hermano pequeño, en lo que resulta ser una pesadilla-tutorial de lo que nos espera. Técnicamente no va a suponer ninguna revolución, y las animaciones faciales han reducido su calidad respecto a otras entregas. Sin embargo, los monstruos a los que nos enfrentamos, sobre todo los jefes finales, son muy convincentes, así como unos escenarios más tétricos y vivos que nunca. La transición entre las dos realidades también se ha visto beneficiada en su cambio a nueva generación, gracias a un efecto de óxido acelerado que impresiona las primeras veces que sale en pantalla.

El control cuenta con algunas novedades a la hora de esquivar o aprender ciertos trucos para luchar sigue la estela marcada claramente por todos los anteriores «Silent Hill», así que si te apetece pasar miedo con un viejo conocido a través de una historia intrigante a más no poder, «Homecoming» es tu juego. Bienvenido a casa...

Valoración

- GRÁFICOS: 3/6
- JUGABILIDAD: 4/6
- SONIDO/FX: 4/6
- ORIGINALIDAD: 3/6

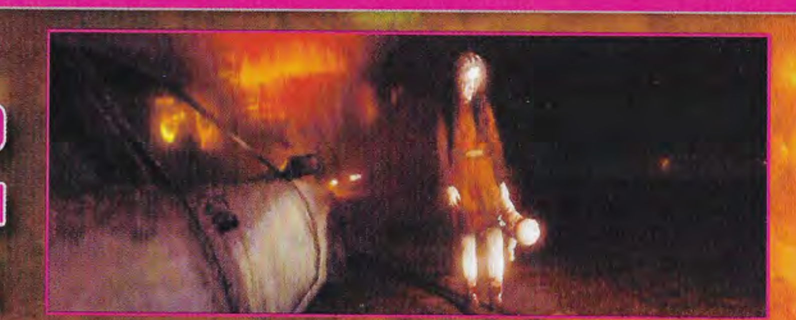
PESADILLAS PARA MAYORES

«Silent Hill» se ha caracterizado por ofrecer historias desagradables y mareantes, jugando más con la psicología que con los sustos. «Homecoming» es posiblemente el juego con menos luchas de toda la saga. Con fuertes reminiscencias de la segunda parte, nuestro protagonista parece haber olvidado ciertas partes de su pasado, y sus acciones en ocasiones no encajan. Para rematar la faena, la familia de Alex Shepherd es más tenebrosa que la de los Adams, y desde el padre hasta su hermano pequeño, todos guardan algún secreto. Por supuesto, no podía faltar a la cita el extrañísimo Cabeza de Pirámide, e incluso, en alguno de los múltiples finales, seres de otros mundos...

Ficha técnica

- Konami
- Horror
- Febrero
- 18+
- www.es.konami-europe.com

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN



Casi un lustro después, por fin pisa las consolas uno de los shooter terroríficos con más caché y respingo fino en sus venas. Una memorable IA, escenarios prodigiosos e interactivos y mucho pero que mucho miedo en cada esquina son sus armas

Nada, oye, que no hay manera de pasar una tarde tranquila delante de la consola sin que tengamos que sufrir carne de ave de corral, espasmos, sudores fríos, palpitaciones y otros síntomas altamente regomeyos. Y es que, cuando creíamos que el horror-FPS no iba a poder más de sí tras «Bioshock", llegó «Dead Space". Y cuando estábamos seguros de que la frontera del espanto estaba alcanzada, ha llegado esta secuela largamente anunciada de uno de los títulos que dejó el PC temblando allá por 2005. Sus claves, como es tradición en el género survival desde que «Silent Hill" y «Resident Evil" sentaron sus bases, hacían hincapié en una asombrosa y asfixiante ambientación y en una nómina de enemigos a cuál más podrido y mal encarado. El éxito fue fulminante, aunque la secuela se hizo un poco de rogar por culpa de un quítame allá esos derechos entre Vivendi y Warner. Cuando se arreglaron los papeles, Monolith pudo al fin tener luz verde para redondear un título de campanillas y que, sin andarse con precuelas ni gaitas, continúa la acción de su antecesor estrictamente.

Acción de "yu-yu"

Así, el argumento arranca media horita antes del inolvidable y brutal final de "FEAR", y sigue las correrías del mandamás del escuadrón Delta, Michael Becket, para investigar el espantoso enigma que oculta la fantasmagórica cría Alma, que aquí da más miedo que un nublado, a pesar de que sigue con su mismo look de película de Takashi Shimizu. También se repetirán similares escenarios sanitarios, aunque lógicamente se amplían horizontes, sótanos y rincones oscuros y ocultos para multiplicar por dos o por tres la batería de respingos. Aunque, más que respingos, uno de los grandes aciertos del juego es que es capaz de mantener una línea de alta tensión a lo largo de todo su desarrollo, sin confiar todo su potencial en sustos desperdigados como petardos por aquí y por allá, tendencia lamentablemente bastante habitual en el género. Quizá por ello la sensibilidad y los reflejos de nuestro personaje están muy acentuados, siempre en guardia y ojo avizor en cada esquina o umbral de una puerta peligrosa. Pero cuidado que también los enemigos tendrán habilidades extra y una inteligencia artificial más viva que un empollón en pleno examen de selectividad.

Este intenso e interesante factor se complementa con la valiosa y generosa rejugabilidad de la historia, ya que si pasamos dos veces por el mismo sitio podremos ser asaltados y atacados por monstruos cada vez más terroríficos, o bien encontrar algún objeto útil en sucesivas fases. Por cierto, también ayuda y alienta el hecho de tener una barra de vitalidad automáticamente recargable con solo tomarnos un respiro fuera del alcance del fuego enemigo. Lástima que esto no siempre sea posible. Lo dicho, un juegazo de terror con todas las letras aunque sin aspavientos ni fantasmadas. Bueno, solo la dichosa Alma, claro. Miedo me das.







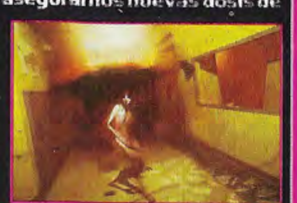






VISITE NUESTRO HOSPITAL

Ni el más curtido afiliado a la seguridad social lo habrá pasado tan mal en un hospital como aquí. Porque el escenario estrella de «FEAR» vuelve a abrir sus puertas para asegurarnos nuevas dosis de terror en vena. Pasillos interminables y ululantes, laboratorios ensangrentados, trasteros que ocultan aberraciones innombrables, salas quirúrgicas donde más vale no ser anestesiado... Todo, menos salas de espera aburridas y con hilo musical N.A. Un festín que garantiza mil y un escalofríos, vaya.



FICHA TÉCNICA

- Warner
- Acción/Terror
- Febrero
- 18+
- http://projectorigin.warnerbros.com

GUÍA DE JUEGO

Si bien el manejo y control del título se adscribe a los parámetro del FPS más clásico (disparo, ráfaga, recargar, correr, saltar, esconderse...), hay que tener en cuenta que la intuición y el sigilo serán más fundamentales que en otros juegos del género a la hora de salir vivos de la avalancha de enemigos que nos espera en cada rincón y pasillo. Encima, las criaturas se moverán con unos patrones totalmente inesperados gracias a la IA renovada, y encima reaccionarán a nuestros ataques cubriéndose e intentando elegir una vía alternativa.

Por tanto, lo más aconsejable es apuntar con tino gracias al nuevo sistema de disparo y, sobre todo, beneficiarnos del entorno gracias a unos escenarios totalmente interactivos en los que podremos cubrirnos, ocultarnos o manipularnos para servir de defensa o hasta ataque ante la horda pesadillesca. Quizá sea este uno de los puntos a favor de un género que, increíblemente, sigue evolucionando cual pokémon adolescente.



Valoración

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

CON TODO EL ALMA

▸ Es bastante curiosa la forma en que esta secuela ha utilizado la participación e interactividad de los jugones vía internet. Primero, con un concurso llamado "Name your fear" para bautizar la secuela, maniatado el nombre de «FEAR 2»por el cambio en la venta de derechos. Y, sobre todo, con el evento "What its fear alive", con el que convocaron a ocho elegidos a través de Europa para, virtualmente claro, sentirse como el protagonista de la pesadilla.

SKATE 2



Casi sin proponérselo (o sí, por qué no), «Skate it» consiguió lo impensable: plantarle cara a un mito tan totémico como Tony Hawk.

Y lo hizo por la "vía revolucionaria" de una mecánica de la piruela y el volatín bastante complicada, con ese manejo de skater con el stick izquierdo el tabla con el derecho a veces endiablado. Y para que no falte de nada, en este secuela lo han liado aún más, los tíos, merced a unos combos de botones y stick realmente circenses, como se comprueba al realizar un handplant con el R1 en el último momento o ese "hippie jump" pulsando X y cuadrado de forma casi milimétrica. ¿Qué otra cosa se podía esperar de una secuela como mandan los cánones? Aparte, tenemos el modo historia, localizado cinco años después de la devastación de San Vanelona por una serie de catastróficas desdichas naturales.

Pero la verdad es que aprovecharon bien el tiempo, puesto que tendremos a nuestra disposición una ciudad enorme y flamante para ejecutar todo tipo de birlibirloques en el aire. De postre, totalmente interactiva, ya que también podremos bajarnos del patín y mover los objetos a nuestro antojo para crear nuevos obstáculos y desafíos en el modo "grab the World". Por tanto, tendremos a nuestra disposición montañas, laberintos tubulares, parques de skate... y una nómina de contendientes ávidos de mojarnos la oreja. Doble de trucos que en la primera entrega, 60 frames por segundo, estupendo modelado y edición de personajes y una banda sonora atronadora hacen que esta segunda parte raye a gran altura. Que tiemblen rampas y trampolines.

Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

DIVERSIÓN SOBRE TABLA

En este nuevo «Skate» la diversión no está reñida con el realismo, sino todo lo contrario. Los desafíos están a la hora del día y habrá que salir a la calle a buscarlos, para después retarnos con otros y demostrar nuestro dominio sobre barandillas, muros, centros comerciales, piscinas... Por supuesto, los nuevos movimientos son la chicha de esta secuela, como hacer espectaculares "handplants", aunque el control es exigente. Y si conseguimos combos increíbles tenemos lugares llamados "spots" donde quedan grabas nuestras virguerías con la posibilidad de ser subidas a Internet, para que otra gente juegue e intente superarnos. No obstante la opción online también es jugosa.

Ficha técnica

- EA
- Deporte
- Enero
- 16+
- www.es.ea.com

ETERNAL SONATA

La música clásica se hace otra vez protagonista en una de las primeras aventuras de rol con el inconfundible toque japonés.

Casi un año y medio después de que la versión de «Eternal Sonata» llegase a Xbox 360, ahora lo hace para la consola de Sony conservando el mismo hilo argumental y su jugabilidad. Por todos es sabida la pasión que levantan los juegos de rol en el país del Sol Naciente, y mucho más reconocida es la calidad de las producciones japonesas dentro del género. Esta producción ha dejado con la boca abierta a los jugadores nipones y se le augura un buen éxito ya que llega a una consola algo carente de títulos de este tipo.

La intrigante historia tiene lugar, sorprendentemente, durante las tres últimas horas de vida del genial compositor Fréderic Chopin. En su lecho de muerte, el pianista tiene un sueño lleno de color, secretos y revelaciones, en el cual una joven con poderes corre un gran peligro y un muchacho tiene que luchar para salvarla. El juego está compuesto por la dramática sucesión de acontecimientos en el "mundo real" (donde Chopin se está muriendo) y otro en el onírico mundo que éste imagina, todo plagado de referencias a la época del compositor y donde la música tiene una gran importancia. Será en esta mágica ensoñación donde se desarrollará el grueso de la acción.

El sistema de juego es francamente original. Éste consiste en una trepidante mezcla de estrategia en tiempo real con navegación de menús. Empezaremos con un número reducido de miembros en nuestro equipo, pero poco a poco se podrá aumentar para hacer las batallas todavía más vistosas. Y además, toda ayuda será poca en los emocionantes combates contra los numerosos jefes.

Como nota diferencial en esta versión se han introducido nuevas misiones secundarias y dos nuevas mazmorras. También se han ampliado los personajes con Crescendo y la princesa Serenade.





Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■■□

NOTAS ALTAS

▸ Tendremos una gran libertad de acción durante los impactantes combates y deberemos aumentar nuestro equipo para luchar con garantías. Y ojo que la alternancia entre luz y oscuridad afectará a la jugabilidad. Otros puntos fuertes son los maravillosos paisajes del mundo soñado por Chopin y un argumento absorbente donde las relaciones personales son esenciales. Las más de 30 horas de juego se te harán cortas gracias a su trepidante ritmo.

...ca

Atari

Rol

Febrero

12+

www.eternalsonata.namcobandaigames.com

KILLZONE 2





Prepárate para la batalla: ahora tú eres el invasor. Y vaya tela...

Después de unas cuantas decepciones y retrasos, no hay ninguna sensación mejor dentro de los videojuegos a la de enchufar la consola, meter el disco de «Killzone 2» y ver que los cuatro años de desarrollo y una cantidad de dinero desconocida pero elevada han merecido hasta la última gota de sudor y céntimo invertidos en él. Se nota que para tomar el pulso a una consola tan potente como PlayStation 3 se necesita tiempo, pero ni los más optimistas hubiesen apostado por el magnífico resultado del título de Guerrilla.

Continuando la historia del primer juego, nos trasladamos en esta ocasión como fuerza invasora al planeta natal de los Helghast, y así acabar de raíz con el problema que suponen estos colonos mutantes. Somos el sargento Samalta a la vista desde el primer fotograma: un discurso del líder enemigo retransmitido a través de la televisión (único vídeo no generado en tiempo real dentro de la aventura). Nada más aterrizar en el planeta Helghan, la bofetada que nos da su tremendo aspecto necesita de unos minutos para adaptarse. Dice Guerrilla que cada personaje está modelado con más polígonos que todo un nivel del primer «Killzone», y un examen cercano parece confirmar esta barbaridad. Pero no sólo eso: las animaciones son tan fluidas que se permiten chulerías como las de, por ejemplo, disparar a un enemigo en la pierna y que éste, si se encuentra cerca de una pared, se apoye en ella antes de volver a atacarnos. Siguiendo con los gráficos, las virguerías alcanzan a un control de la luz imponente, con brillos y distorsiones muy cinematográficos.

Mucho que decir

Aunque el setenta por ciento del juego se desarrolla en niveles urbanos, hay un par de escenas en terreno abierto que de nuevo dejan ver cómo han currado sus diseñadores. Un realismo dramático es el punto común entre todos ellos, y más cuando suenan atronadoras las armas durante la batalla. La música y el doblaje son impecables, pero ese es un aspecto en el que juegos menos trabajados tampoco fallan y por tanto no sorprende tanto para un juegazo de la categoría de «Killzone 2».

Quizá sea arriesgado decir en Febrero que estamos frente al shooter del año, aunque mucho se van a tener que poner las pilas los «Call of Duty», «Halo» y demás aspirantes al título en 2009 para llegar a semejante nivel. Lo que desde luego se puede afirmar sin ningún género de dudas es que estamos frente al juego técnicamente más avanzado que se ha hecho jamás para videoconsola. Y la jugabilidad le acompaña. Ahí es nada.









LA FICCIÓN SUPERA A LA REALIDAD

Una vez plenamente asentadas, las consolas de nueva generación se debaten en una lucha sin tregua por llevarse las exclusivas que hagan decantar la balanza del consumidor por una u otra. Bien es cierto que Wii juega en una liga aparte, pero tanto PlayStation 3 como Xbox 360 fuerzan al límite su hardware para sorprender a los usuarios con juegos cada vez más potentes técnicamente hablando. En 2005, tras un polémico trailer que más tarde se destaparía como "falso" (puesto que no mostraba imágenes de juego sino lo que pretendían conseguir), «Killzone 2» despertó primero la admiración, luego la curiosidad de cómo iban a lograr aquello, y por último la incredulidad de si lo harían. Pues la verdad es esta: el juego final supera en casi todo a aquel vídeo.

GUÍA DE JUEGO



«Killzone 2» tiene apenas tiene ninguna opción nueva hablando del control en el género de los shooter. De hecho, los mandos preconfigurados (hay varios para elegir pero no se pueden personalizar) recuerdan a otros juegos como Halo y sobre todo «Call of Duty 4». La mejor de todas es la de pulsar un botón cerca de una pared para pegarse a ella lo máximo posible y evitar así los disparos enemigos. Otra, es la posibilidad de saltar (sobre todo porque el primer «Killzone» no dejaba hacerlo), que además se convierte en la mejor animación de este movimiento que jamás hayas visto en un FPS, incluyendo a «Mirror's Edge». Lo que sí es novedoso es su diseño de escenarios: aunque siempre hay un camino recomendado, normalmente la amplitud de los recorridos permite elegir rutas para flaquear, o incluso evitar a los enemigos, yendo por pasos elevados o cubriéndote tras barandillas que, cuidado, se rompen tras unos cuantos impactos. «Killzone 2» no tiene jefes de fase (excepto el enfrentamiento final), sino que de vez en cuando aparecen soldados blindados que tienen su punto débil en la espalda. La solución para vencerlos: tirarles una granada, esperar a que se den la vuelta y acribillar las bombonas que llevan de mochila.





MODOS DE JUEGO Y PERSONAJES

A diferencia del juego original, en «Killzone 2» sólo controlamos a un personaje durante toda la aventura sin posibilidad de cambio. En realidad es un recurso para dar mayor énfasis a la relación que tiene el protagonista con sus compañeros. Somos un sargento a las órdenes del ahora coronel Templar, un viejo conocido para los seguidores de la serie, y ciertamente tenemos que ser poco hábiles para tardar más de 10 horas en completar la campaña. Que no salten las alarmas: para eso está el completo multijugador online (con batalla a muerte, por equipos, conquista y defensa de territorios) así como un modo con bots para probar y conocer los mismos mapas que en online.

FICHA TÉCNICA

- Sony
- Shooter
- Febrero
- 18+

www.killzone.com





JUST FOR GIRLS

















Todo lo que siempre habíamos soñado. Un organizador de todas nuestras cosas. Diario, agenda, ropa, chicos, juegos. ¡Qué pasada!



¿Cómo te gustaría que fuera tu chico? Aprende a conquistar su corazón y nada podrá evitar que se vuelva loco por ti.







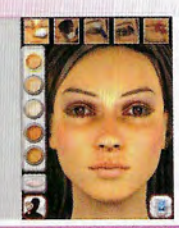
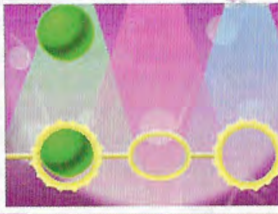


¡Juegos sólo para chicas!



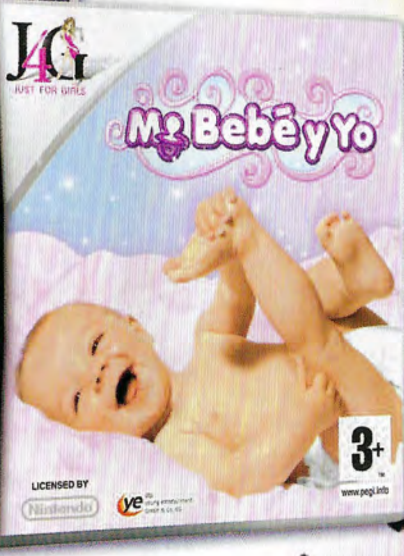






Muestra tu talento, convence al jurado de la tele y conviértete en una Top Model. ¡Estás a un paso de convertirte en una estrella!

Hazte cargo del más dulce de los bebés y vístelo con los conjuntos más divertidos. Cuida de él en 4 edades de crecimiento.



TOP MODEL









PS2



TOMB RAIDER UNDERWORLD

Nuestra vieja amiga Lara no se da un respiro ni después de haber hecho muy bien los deberes con su último «Underworld».

Véase ese pack de expansión para Xbox360 titulado «Bajo las cenizas» y, casi al mismo tiempo, su salto a la PS2, la consola que le faltaba. Y es toda una gozada reencontrarnos con nuestra arqueóloga favorita en la «negra» de Sony recordando tiempos pasados. Sobre todo al ver que la explosiva mezcla de exploración aventurera y combate rocoso se mantiene tan lozana como en otras consolas de nueva generación. Evidentemente, el meollo argumental sigue siendo el mismo, con la Croft descubriendo en unas antiguas ruinas a orillas del mar Mediterráneo la prueba del inframundo escandinavo y del mítico martillo de Thor, llave principal para una aventura que entronca con los mejores momentos del pasado reciente de la franquicia de Crystal Dinamics, algo desnutrida últimamente.

Realmente encomiable ha sido la tarea de adaptar a los 128 bits de la consola de Sony todas la habilidades y acrobacias de nuestra heroína, sobre todo sus 1700 movimientos y el control mucho más intuitivo e interactivo con su entorno. El andamiaje jugón sigue siendo el mismo: desafíos y elaborados puzzles a cada paso que demos y una duplicidad en el desarrollo según elijamos pacificar o aniquilar a nuestros enemigos gracias al nuevo sistema de apuntar múltiples objetivos al mismo tiempo. Eso, y la última tecnología a nuestra disposición, como el tradicional mapa sonar para crear una imagen 3D de nuestro entorno, el fetén garfio multiuso para escalar, rapelar, correr por las paredes o manipular objetos variados o la moto todoterreno diseñada para correr y maniobrar en todo tipo de superficies. En fin, Larita en estado puro. Aunque con menos polígonos por banda, qué vamos a hacer.







Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

Ficha técnica

- Eidos
- Aventura/Acción
- Enero
- 16+
- www.tombraider.com

ESCENARIOS DE ALTURA

A pesar de las limitaciones de la PS2, el trabajo realizado a la hora de plasmar los escenarios y localizaciones es digno de mención. Y eso que en este título habrá mundos para todos: desde las emponzoñadas costas de Tailandia, a las heladas islas del mar Ártico, pasando por las junglas de México y todo tipo de montañas, playas o antiguas civilizaciones. Todo un recorrido turístico no apto para cardíacos.



A FONDO

DRAGON BALL Z INFINITE WORLD



A este paso, le van a dar a Goku la medalla al mérito del trabajo. Ni EREs ni gaitas, este chico es una mina.

Además, recorriendo el camino paso a paso y sin torcerse. Porque, si el mes pasado vimos cómo regresaba a sus ancestros con el «Origins» para DS, ahora nos lanza un compendio de sus mejores momentos en plan «grandes éxitos» navideños. Hablamos de «Infinite World», una recopilación largamente anunciada y reclamada por los fans (auténtico motor de las nuevas etapas de la saga de Akira Toriyama) y que aglutina los mejores momentos de la rama «Budokai» trufados de jugosas novedades. Todas ellas, vertebradas en una columna argumental que arranca cuando Raditz roba al jovencito Gohan en la fase Saiya, culminando con un mortal kombat con Omega Shenron como testigo.

Una de las cosas que más llaman la atención del juego es, cómo no, los gráficos cell shading, que acentúan la espectacularidad y dinamismo de los combates, así como los efectos luminosos. Y es que las batallas serán más brutales que nunca, tanto en tierra como en aire, y con una sencillez en el manejo asombrosa: cuadrado para puñetazos, triángulo para patadas, círculo para derramar Ki y X para defendernos. El modo de juego principal será el Dragon Mission, perfecto catalizador de minijuegos (otra de las tajadas interesantes del título), combates e hilo argumental y que se inspira en el primer y segundo «Budokai», aunque algunas misiones tienen el aroma de la tercera parte. Otro de los componentes esenciales es el sistema de cápsulas, que nos recompensará con ataques especiales y habilidades según el dinero que podamos recopilar en nuestra aventura. También tendremos el modo Warrior's room, o salón del guerrero, que nos permite familiarizarnos con las cápsulas y sacarles todo el jugo, y el modo oculto Fighter's Road, bastante para iniciados. Algunos detalles multijugadores y un precio reducido (algo más a tener en cuenta que nunca) redondean este bonito regalo para los fans.

Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■□□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

ESTÁN TODOS LOS QUE SON

La condición recopilatoria de este juego queda bien clara en su enorme nómina de personajes, empezando por un Goku en sus diversas fases (adulto, Vegetariano, supersaiya...), y pasando por viejos y nuevos conocidos como Trunks, Gohan, Goten, Freezer, Satán, androides como 16, 17 y 18, Boo, Célula, Napa, Raditz, el doctor Fero, Pan, Vidal, Yamcha, Piccolo... y todos con sus transformaciones correspondientes. Más gente que en el metro en hora punta, vamos. Y que no se nos olvide nunca: "onda vital, yaaaaa!

Ficha técnica

- Atari
- Lucha
- Diciembre
- 12+
- www.es.atari.com

PSP

STAR OCEAN SECOND EVOLUTION

La verdad es que la consola de Sony nunca ha sido territorio abonado para el RPG futurista y bien salteado. Pero como para Square Enix Año no hay enemigo pequeño ni siquiera portátil, allá que nos embutió con muchísimo arte la legendaria saga «Star Ocean» hace unos meses, logrando poner una pica en Flandes (o en el continente Expel). Aunque los deberes ya los tenía medio hecho, ya que el primerísimo juego ya campó por sus anchas en la gran NES hace la tira. Y ahora, mientras esperamos el «The Last Hope» para Xbox360, tenemos esta «Second Evolution» más chula que un ocho. Esta vez, el modelo a seguir procedía de la PSOne y, aunque el factor sorpresa que supuso la anterior y reciente entrega evidentemente no se supera, sí es cierto que ciertos diseños y animaciones rayan a superior altura. Atentos al argumento (localizado veinte años más tarde de «First Departure») donde, durante una inspección rutinaria de un planeta inexplorado, un oficial de la nave espacial Calnus se ve transportado a un mundo desconocido a través de un artefacto misterioso. Mientras intenta buscar el camino de regreso a casa, se encuentra con una alienígena que lo termina metiendo de lleno en una misión para salvar a su gente, tal y como había predicho una antigua profecía... Con un ojo puesto en «FF VII» y otro en «Valkyrie Profile», nos embarcaremos en una aventura que abarca una galaxia entera en la que aparecen tanto personajes nuevos como viejas caras de la saga. La tajada de RPG clásico se nota en el avance conversacional de nuestros muchachos y, por otro lado, en los combates en tiempo real con ataques especiales y hechizos. Un cuidadoso detalle de las secuencias anime made in Production I.G. y muchos guiños a los grandes clásicos del género le dan lujo y esplendor a un título bueno y bonito, aunque «de transición».

FICHA TÉCNICA

- Square-Enix
- RPG
- Febrero
- 12+
- www.square-enix.com



VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

PONERNOS EN SITUACIÓN

Para sacarle todo el juego a la aventura, hay que saber elegir no tanto a los dos protas (el guerrero Claude y la maga Rena) sino a los secundarios que se nos vayan uniendo y que desequilibran la balanza de los combates y desafíos. A este respecto hay que destacar el nuevo sistema de situación, que permite a los jugadores influenciar la dirección que tomará la historia gracias a pequeñas interacciones entre los personajes. Toda una bombilla encendida para el género.

A FONDO

RACE PRO

Ponte el cinturón, como canturreaba aquella buena mujer en no sé qué reality o casting cuchipandesco.

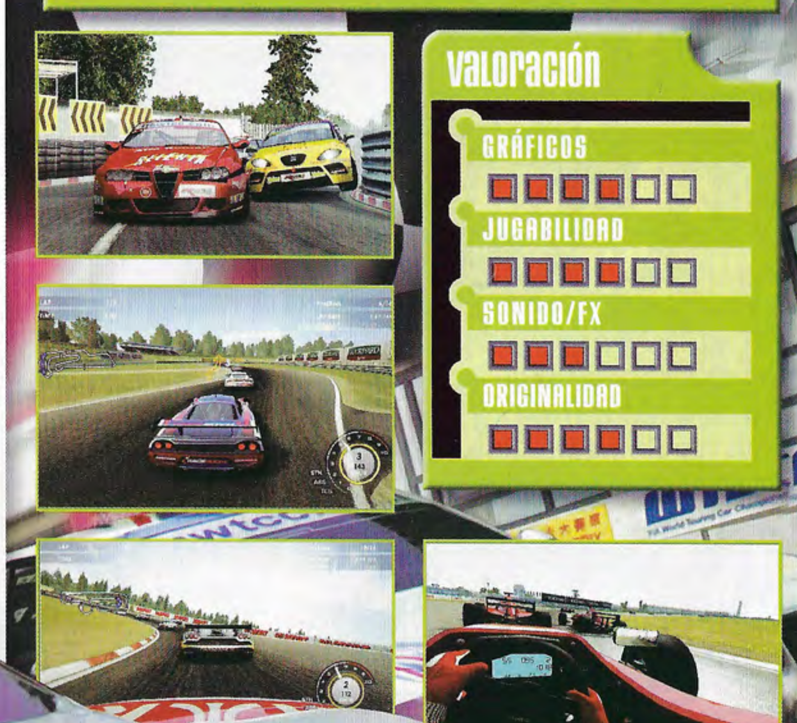
Y no solo el «cincho»: también tendremos que regular los espejos retrovisores, controlar el nivel de aceite y darle aire a los neumáticos. Porque lo que propone este título en exclusiva par la 360, es ponerte al volante de un coche en vivo y en directo. Esto es, simulación pura y dura a la manera de los simuladores de aviación que siempre han triunfado en todas las plataformas. ¿Y por qué no en un automóvil, a ver? Pues ese es el reto de SimBin, valiente y de lo más interesante.

Arrancamos motores con un garaje de impresión compuesto por 44 coches de todos los estilos y épocas (Aston Martin DBR9, Apollo Gumpert, BMWs, Audis, Corvettes...). Y lo de garaje no lo decimos metafóricamente, ya que tendremos que cuidar la puesta a punto de nuestro bólido al detalle: suspensión, líquido de frenos, caja de cambios... todo ello con precisión y realismo al máximo. Quizá al principio dé algo de pereza, pero cogiéndole el tranquillo nos convertiremos en unos mecánicos que ni Fiti, el de "Los Serrano". Una vez niquelado el buga, tendremos que darle caña en los trece circuitos disponibles, la mayoría tan conocidos como Macau, Laguna Seca, Pau, Porta... Y para que no nos espante la presión escénica, podremos elegir tres niveles de dificultad. Pero en «Race Pro» no todo es correr y correr, ya que también tenemos al alcance de la mano un estupendo modo carrera con un argumento que nos coloca en la piel de un mercenario del volante que deberá superar 34 retos para ir desbloqueando piezas y coches maestros. Unos espectaculares gráficos y unos escenarios perfectamente reproducidos ponen la rúbrica a un juego que huele a saga, y de las buenas, además. Pero recuerda: pese a todo, sigue siendo un juego.

REALIDAD A TOPE

Donde más se nota la sangre simuladora de este juego es, evidentemente, en detalles y comportamientos que, como jugones eminentemente arcades, no dejan de sorprendernos. Por ejemplo, caer derrotados fulminantemente tras un leve choque, sentir la inercia y el rigor de las curvas o no incorporarnos a la carrera ipso facto y como por arte de magia tras un trompo o salida de la pista. Esto sí que es neorrealismo jugón.





VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

FICHA TÉCNICA

- Atari
- Conducción
- Febrero
- 3+
- www.es.atari.com

ROCK BAND 2

Más decibelios, más temas, más modos (también online) y una batería que da gloria aporrear. Que viva la banda





Como ya adelantamos en el último número, 2009 arranca motores de la forma más cañero y movidita posible, dentro de lo que cabe. Y es que aún resuenan los punteos y guitarreos (bueno, y porrazos bateros) de la secuela del gran fenómeno musical de 2008, cuyo único pero fue que nos llegó "troceada" a las tiendas. Pero ahora ya tenemos toda la banda al completo, incluyendo esa batería de moda, la gran atracción del título de Harmonix. Y es que «Rock Band 2» llega con la vitola de aspirante a mejor y más ambicioso juego de música creado hasta la fecha, opinión que han corroborado no pocos rockeros profesionales de uno y otro confín.

Sus mejores armas son el casi centenar de canciones disponibles, entre gramola de serie y clásicos descargables. Títulos tan señeros como "Pump it up" de Elvis Costello, "Tangled up in blue" de Dylan, "Ramblin' Man" de Allman Brothers Band, "Battery", de Metallica, "Drain You" de Nirvana, "Today" de Smashing Pumpkins o "Pinball Wizard" de The Who (pírrica representación sesentera, por cierto) se unirán a las cincuenta y cinco del primer título y a la veintena de canciones nuevas que accederemos gracias a un código facilitado en el propio juego. Aparte, todas son canciones más o menos "accesibles" y con tanta personalidad y carisma que permiten una ejecución gozosa y no tan frustrante como en otros juegos musicales. Porque eso de interpretar el "Eye of the tiger" o el "Man in the box" a grito pelado como si estuvieras en Wembley es toda una experiencia para los sentidos.

Galeria poderosa

Evidentemente, tales prodigios son posibles gracias al nuevo y mejorado software: una segunda generación de instrumentos tales como una batería más consistente e inalámbrica con pedal robusto y un puerto de expansión para platillos, unas guitarras Fender Stratocaster inalámbricas con multitud de colores (mejor en caoba) y un manejo más enérgico...

Otro punto a destacar son los menús y el acceso sencillo y directo a los temas, ya que estarán ordenados a nuestro antojo, por estilos, décadas o alfabéticamente. Aparte, el juego nos permite opciones tan cucas como poder llevar a nuestra banda de gira con el modo online «World Tour», grabar discos, competir contra otras bandas, ya sea cómodamente instalados en el salón de nuestra casa o por todo el mundo en el modo "Batalla de Bandas", aparte de los modos ya conocidos de la primera entrega de «Rock Band». Aunque, desde luego, el mentado «Gira Mundial» será el virtuoso de la velada, gracias a su filosofía de «modo dinastía» aplicada a un juego musical y que nos obliga a barajar tres elementos indispensables en el negocio musical: las fans, el dinero y el estrellato alcanzado. Real como la vida misma, en fin. Lo dicho, una auténtica revolución musical que pone el listón muy alto a quien quiera ponerse farruco en este cotarro. Claro que lo mismo decían de Supertramp...

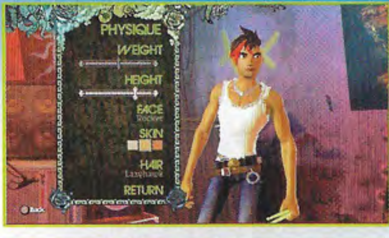
Ficha técnica

- EA
- Musical
- Noviembre
- 12+
- www.rockband2.com

Valoración

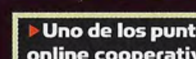
GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■■■
ORIGINALIDAD	■■■□□□

GUÍA DE JUEGO









ROCK EN GRUPO



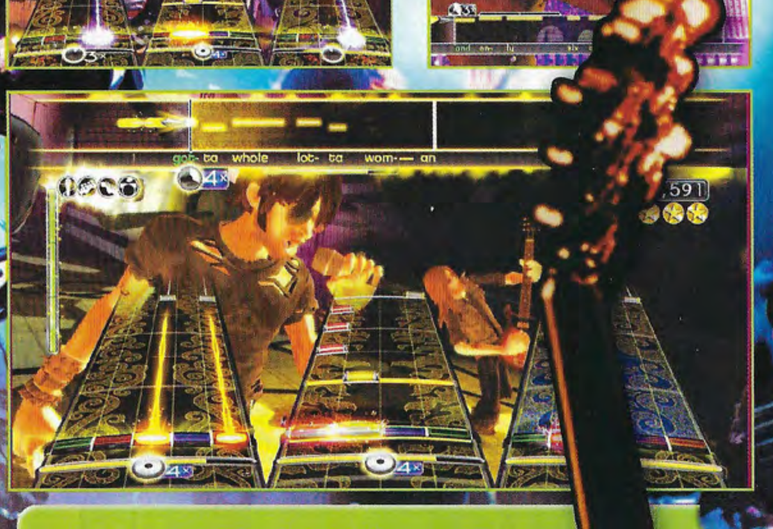
▶ Uno de los puntos más flojos del primer «Rock Band» fue su modo online cooperativo, que ahora se muscula y refuerza con un "tour" como mandan los cánones y que nos permite completar el fetén modo "Gira Mundial" con otros tres colegas y que nos permite intervenir e intercambiarnos los roles en cualquier momento de la canción, algo beneficioso si no tenemos el kit completo. Que no olvidemos que estamos en la cuesta de enero...







Un punto a favor del juego es su guiño para los roqueros más "casuals". Tanto por la dificultad más bajita en esta ocasión (aunque temas como «Painkiller» sean la reoca) como por la función «no fallar», que no interrumpirá la actuación por el desafine del compi. Ya se sabe que este tipo de juegos tienen mucho éxito en festejos caseros con algún cuñado manazas dentro. En cuanto a la mecánica de los instrumentos, hay que decir que casi no ha sufrido alteraciones. Seguiremos con un medidor individual para cada miembro del grupo y uno grupal. Otra cosa es la coordinación, pues cada miembro del grupo hace su entrada de forma distinta (grito para el vocalista, fill-ins o breaks para el batería o levantamiento de mastil para el guitarrista). Pero todo sea por el look y la espectacularidad de la puesta en escena, que esto es el "rock'n'roll circus". Y para los más torpecillos con la batería, recordad que existe un tutorial paso por paso y golpe por golpe. Por cierto, el reconocimiento de la voz (y del audio y vídeo de la guitarra) también se ha perfeccionado a conciencia.



PACK AC/DC

▶ Mientras se anuncia una versión Lego del título (no sabemos si la noticia salió el 28 de diciembre), los fans de «AC/DC» están de enhorabuena, ya que al mismo tiempo que el título sale a la venta un pack de canciones de la legendaria banda, con 100 minutos de juego para cada instrumento y dieciocho canciones como "Thunderstruck", "Shoot to thrill", "Back in Black", "TNT", "The Jack" y otros zambombazos. Lástima que no incluyan hits de la cañí "Isi/Disi", ejem...

AC/DC

NEW PLAY CONTROL! PIKMIN





Una nueva forma de jugar a clásicos recientes, aunque con pocas novedades

Cuando has probado un juego durante mucho tiempo y tras unos años queda desfasado, lo más probable es que si dejas de echar partidas durante una temporada ya no vuelvas a tocarlo de tu estantería. Y mucho menos si se trata de un título para una consola ya extinta. Lamentablemente, GameCube no tuvo gran éxito en ventas, y algunos títulos que rozaban la genialidad vieron como quedaban relegados a una polvorienta estantería. La novedosa línea de juegos New Play Control que ofrece Nintendo supone una estupenda noticia para usuarios que o bien probaron juegos míticos de aquella consola con forma de lavadora y no volvieron a jugar, o para aquellos que directamente se han estrenado con Wii en esto de los videojuegos. El primero en llegar de esta serie es «Pikmin», un juego diseñado por Shigeru "Hombre Para Todo" Miyamoto, programador galáctico y cabeza destacadísima de la marca de Kyoto.

Tras aterrizar durante una emergencia en un misterioso planeta (inhóspito para la vida humana) el capitán Olimar tiene que recuperar 30 partes de su nave para que vuelva a surcar el espacio. Por suerte, nada más tocar tierra se encuentra con unos amigables seres dispuestos a ayudarle antes de que la contaminación le impida marcharse. Estos bichitos mitad humanoide mitad vegetal son los Pikmin, y dependiendo de su color o forma tendrán unas habilidades especiales. Por desgracia, no todo son facilidades, ya que existe fauna en el planeta deseando de llenarse la barriga con Pikmins... o humanos.

Energías renovadas

Con prácticamente ninguna novedad en el plano jugable, por lo menos más allá de manejar en esta ocasión toda la acción con mando y nunchaku, en aspectos técnicos nos encontramos con un calco del mismo juego de hace ocho años. Casi una década da para avanzar técnicamente en muchos aspectos, pero hay que reconocer que es un juego que ha envejecido con gusto y personalidad. Teniendo en cuenta que la potencia gráfica nunca ha sido un valuarte en la mayoría de los títulos para la última consola de sobremesa de Nintendo, «Pikmin» puede chulear de estar a la altura de una producción media actual tanto en acabado visual, diseño como sonido. Eso sí, recordando que ni siquiera en 2001 se le prestó demasiada atención a estos aspectos en favor de una cuidada jugabilidad estratégica.

Pese a que atesora gran calidad y se trata de un juego atemporal, cabe recordar que en unos meses, y dentro de la misma línea barata de Nintendo, estará disponible la segunda parte, algo más llamativa y con retos mejor definidos. Contando con su elevado valor rejugable y su rebajado valor en euros, se puede afirmar sin duda que «Pikmin» es una de las grandes inversiones de la temporada.

LA POLÉMICA ESTÁ SERVIDA

Aunque hay defensores enfervorizados de las políticas que siguen las compañías a la hora de publicar sus juegos, hay que ser claros en un punto para analizar el mercado del ocio electrónico: todo esto es un negocio, y para que pueda mantenerse tiene que ser rentable. Durante la presentación española de «Pikmin» y el inminente «Mario Power Tennis» de la misma serie de juegos clásicos rebajados, la sensación de los asistentes era que la idea era buena pero poco arriesgada, al no incluir ninguna novedad palpable. En realidad hay que tomárselo bien, ya que «Pikmin» era un título al que pocas novedades se le pueden incluir para mejorarlo, y sólo con que esté otra vez a la venta (por 30 euros) es motivo de satisfacción. Y si no lo quieres, no lo compres.





LA QUE SE AVECINA

La serie recién nacida New Play Control viene con un pan debajo del brazo y un bono descuento en el otro. Los dos «Metroid Prime» de GameCube, el «Donkey Kong Jungle Beat», «Mario Power Tennis» o el propio «Pikmin 2» forman parte de una colección de títulos que, si bien aparecieron hace más de un lustro, encajan perfectamente con la forma de jugar que tienen actualmente los usuarios de Wii: rápidos, sencillos y muy divertidos. De hecho, Pikmin es quizá el más complicado de ellos, y se muestra como gran mejora sobre el control original ahora que podemos apuntar directamente a la pantalla.

FICHA TÉCNICA

Nintendo
Estrategia
Febrero
3+
www.nintendo.es

Pikmin», a pesar de la pinta que pueda tener, es un juego de estrategia. Tras entablar contacto con los indígenas del planeta desconocido donde nos encontramos, podremos comunicarnos mentalmente con ellos para que ejecuten una serie de órdenes sencillas. Cada pequeño Pikmin cuenta con una habilidad que tenemos que utilizar en determinados momentos para avanzar por las nuevas pantallas, y éstas van desde nadar para recuperar piezas en mitad de un lago hasta atacar a los seres que amenacen nuestro 'rebaño'. La peculiaridad del control a través del wiimote completo reside en la capacidad para apuntar nuestros objetivos con velocidad fulminante, un dato de suma importancia teniendo en cuenta que tenemos un tiempo limitado para cumplir las misiones. El pad digital funciona como acceso rápido a las órdenes que podemos dar, en vez de a un solo individuo, a determinado grupo dentro de nuestros pequeños seguidores. Por otra parte, el nunchaku sirve para maniobrar con el protagonista, cuya actividad queda perfectamente controlada sólo con una mano. En vez de una lista de objetivos, el capitán Olimar va anotando en su cuaderno de bitácora los avances que hemos ido logrando en el desarrollo de la aventura, los cuales podemos consultar en cualquier momento.

















Wii

NARUTO CLASH OF NINJA REVOLUTION 2

Los incondicionales del manga y de la lucha tienen una cita obligada con este ninja que continúa con su irrefrenable expansión.

La popular serie anime de Naruto ha lanzado sus redes a la Wii y lo hace ofreciendo un arcade de lucha ágil y sencillo, bastante apropiado para jugar en grupo. Y es que hasta cuatro jugadores combatiendo simultáneamente promete, ante todo, grandes momentos de diversión. Además, hay que añadirle un control adaptado al mando Wii y una representación de personajes que crece respecto a su anterior versión.

La historia se inicia con un nuevo grupo de enemigos que amenazan con destruir la aldea de la Hoja usando una técnica de alucinaciones llamada "genjutsu" que hace que los habitantes del pueblo vean a sus amigos como adversarios y se enfrenten a ellos. Para empeorar aún más las cosas, el enemigo ha construido barreras alrededor del pueblo que impiden que los habitantes puedan escapar del efecto de esta técnica. Los jugadores controlarán a Naruto y a sus compañeros ninja para defender el pueblo y perseguir al cerebro del grupo de enemigos.

En cuanto a los elementos característicos de este título nos encontraremos con unas mejoras visuales que se aprecian especialmente en la opción para pantallas panorámicas y en el soporte de escaneado progresivo. También se han pulido los modelos tridimensionales. Y los efectos visuales son los actores principales dando una mayor vivacidad a la acción con unos colores vistosos. Por otra parte, el sistema de control sigue la misma línea que su antecesor, realizándose los ataques con la combinación de movimientos del mando de Wii y la pulsación de los botones. En definitiva, los creadores del juego han invertido mucho tiempo en pulir detalles como las habilidades de los ninjas, unido a las mejoras gráficas y a la creación de más personajes. Todo esto garantiza un espectáculo muy combativo y emocionante en la pantalla.



VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

FICHA TÉCNICA

- Tomy
- Acción
- Febrero
- 3+
- www.naruto.tomy-usa.com

CAMBIOS EN EL MODO DE MISIONES

En total, serán más de trescientas las situaciones que deberemos solventar con nuestra habilidad, como desafíos independientes. La trama principal comprenderá veinticuatro capítulos, con una historia inédita. Las modalidades estrella volverán a ser sin lugar a dudas las de juego en parejas. Cada personaje tendrá que superar diez misiones y al completar cada una se le puntuará según como lo haya hecho. Hay siete niveles de puntuación, por lo que podrás pasarte horas y horas retándote a ti mismo para ascender desde aprendiz hasta llegar al rango más alto, que es el de Hokage. Así que valor y al toro.

A FONDO

We Cheer

A agitar el pompón de nuevo con donaire y disciplina. Porque está claro que el género cheerleader está viviendo una edad de oro jugona (menos risitas, ¿eh?). Si hace poco la PS2 se hacía eco de este fenómeno social y deportivo con uno de sus últimos títulos para EyeToy, ahora le toca el turno a la Wii, consola también muy propicia para agitar sus mandos como los artilugios de las animadoras. Así, «We Cheer» da la oportunidad a las jugadoras más pequeñas de la casa (y alguna que otra "jacoba", claro) de saltar, guitar y moverse como animadores de verdad. Usando los mandos de la Wii como pompones virtuales, las aspirantes a animadora pueden seguir las indicaciones en pantalla y realizar giros de alta intensidad, patadas y tirabuzones. o más recomendable es calentar músculos con el Modo Entrenamiento, que nos servirá de tutorial para hacernos con los truquillos.
A continuación podremos crear a nuestra propia cheerleader y personalizarla en un completo editor, y ya es momento para saltar a la pista o el césped y coordinar movimientos usando todo el cuerpo para girar, saltar, dar patadas y bailar en rutinas coreografiadas hasta con 4 jugadores. Se podrá bailar y animar al ritmo de 30 grandes éxitos de Hilary Duff, The Plain White Ts o Natasha Bedingfield, entre otros, siguiendo los pasos de baile indicados en pantalla con los mandos de la Wii. Y ojo que algunos son chunguetes. Así, brinco a brinco, llegaremos a ser animadora jefe y, con suerte, quedar con el quarterback rubiales y macizo. Todo muy yanqui, claro. A mover la cinturita, libélulas.



UP&DOWN

▲ Gráficos color chicle pegadizo y buena coordinación con los mandos.

▼ Bailes y coreografías algo repetitivas. Ojo con abrirse mucho de piernas.

Compañía: Digital Bros | **Género:** Simulador/Baile | **Lanzamiento:** Febrero | +3 años

Ultimate Band

Como no podía ser menos, la fiebre roquera también salta a las consolas de Nintendo.
Porque, si «Wii Music» era un orfeón para todos los públicos y «Guitar Hero» lucía mejor en otras consolas, este título made in Disney se propone coger las mejores notas de cada disco formando un popurrí de lo más curioso. Así, el juego nos permitirá crear nuestra propia banda con un aspecto, estilo y actitud única. Y a medida que avancemos en nuestra carrera musical, nuestro grupo irá puliendo su puesta en escena y mejorando su look personal y su vestuario hacia el estrellato, aparte de acceder a nuevas canciones y locales. Y aparte del núcleo de guitarra solista, rítmica, bajo y batería, podremos incorporar un quinto miembro a la banda: nada menos que el "DJ de Efectos" y, a través de los mini-juegos de la versión DS, desbloquear fuegos artificiales, luces y otros efectos en nuestras partidas de Wii. Interacción total entre consolas, en fin.
En cuanto al control instrumental, será más sencillo y accesible de lo acostumbrado en otras franquicias, aunque la gramola no se queda atrás: desde acústicos como "Steady As She Goes" o "Fell in Love With a Girl", a clásicos cañeros como "My Generation" y "Whip It". Y hasta podremos componer nuestros propios hits en la versión DS. Unos gráficos la mar de pintones, con mucha espectacularidad y pirotecnia en el escenario, y unos músicos cruce perfecto entre los Stones y Tokio Hotel (¿hemos dicho perfecto?) son los perfectos bises de un juego que es a, digamos, Led Zeppelin lo que Hannah Montana a Janis. Pero bueno, el rock también es así.



UP&DOWN

▲ Control sencillo y estupenda lista de canciones (35 temazos de la historia del rock).

▼ Atmósfera algo groupie light e inevitables comparaciones odiosas.

Compañía: Disney interactive | **Género:** Musical | **Lanzamiento:** Febrero | +3 años

¡CAMINA CONMIGO!

CONOCE EL RITMO DE VIDA DE TU FAMILIA

Date un paseo con este título que incluye dos medidores de actividad que te ayudarán a ser más consciente de tu ritmo y ofrece valiosa información de una dinámica para una actividad regular.

Podríamos atiborrar esta crítica con los datos estadísticos que saca la Organización Mundial para la salud o el Ministerio de Sanidad de los bajos porcentajes de la población saludable, pero no es el caso. Las dos palabras del juego valen como argumentos de peso para sostener este título que tiene un claro mensaje: realizar una actividad física. Y al contrario de los esfuerzos que se hacen en la plataforma del Wii Fit, en «Camina conmigo» los empeños no dejan de ser el mero hecho de andar un poco cada día.

El juego viene acompañado de dos medidores de actividad que funcionan como un podómetro. Con llevarlos encima será suficiente para registrar tus pasos y la intensidad del ejercicio que realizas cada minuto. Una vez estés en casa al final de la jornada, aprietas un botón y el aparato transferirá toda la información a tu Nintendo DS. Un software te picará para que seas constante en tu rutina de paseo. Y la diferencia para no caer en la monotonía serán los desafíos que te irán marcando. ¿Y si descubres que con tantos números de pasos puedes dar la vuelta al mundo, recorrer el Danubio o iluminar tu ciudad con la energía que generas al caminar?

Y el asunto cambiará más si se une más gente. Porque otro de los objetivos de «Camina Conmigo» es que te acompañen en este "esfuerzo" y no te sientas solo. Competir con tus amigos y familiares es un buen incentivo para superarte cada día. También podrás comparar tu nivel de actividad con los usuarios de todo el planeta consultando el Ranking mundial a través de la Conexión Wi-Fi... ¡Hala, caminando que es gerundio! Y muy recomendable.



Los podómetros los puedes llevar en el cinturón o en los bolsillos.



MARTA DOMÍNGUEZ, LA ABANDERADA

Todo juego que se precie requiere de una cara visible para darle más caché. Marta Domínguez es la embajadora en España de este título. La atleta palentina es una de las deportistas más laureadas. Así que estamos ante una voz autorizada. "La mayoría de la gente cree que camina suficiente, pero en la mayoría de los casos no es así. «Camina conmigo» podría ser una especie de entrenador para cualquier persona que se plantee mejorar su salud caminando". Tomaremos buena nota de sus sabios consejos. Razón no le falta, desde luego.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	3/6
JUGABILIDAD	5/6
SONIDO/FX	3/6
ORIGINALIDAD	5/6

FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Arcade
- Febrero
- 3+
- www.nintendo.es

MYSTERY CASE FILES MILLIONHEIR

Está claro que la DS se ha propuesto quitarle las telarañas a nuestro cerebrito.

Pasada la fase de "neurona-verité" con sus bestsellers «Brain Trainig», ahora nos vienen sorprendiendo muy gratamente con unos cartuchos para darle al tarro y resolver enigmas y misterios burbujeantes. Véase el aún reciente y aclamado «El profesor Layton y la villa misteriosa» (de estructura clavadita a la peli española La habitación de Fermat, por cierto) o esta nueva propuesta, con un arranque prometedor. Empezamos recibiendo un telegrama de esta guisa: "El acaudalado magnate Phil T Rich ha desaparecido STOP Necesario detective perspicaz para localizar heredero de la fortuna y resolver misterio STOP ¿Estás dispuesto a aceptar el desafío? STOP".

Y ya está el tinglado detectivesco montado, pues tendremos que peinar una gran variedad de vistosos escenarios, incluyendo la finca del millonario, en busca de objetos ocultos que nos ayuden a descartar sospechosos más bien habituales. Y en nuestras pesquisas nos toparemos con una buena carga de minijuegos (puzzles, rompecabezas o juegos del tipo «encuentra la diferencia»), así como tareas adicionales que completar, como la toma de huellas dactilares. Para ello, cómo no, tendremos que usar el stylus con garbo para hallar y obtener todas las pistas desperdigadas. Aunque no hay que olvidarse de interrogar y cachear a la docena de estrambóticos implicados, tales como la botánica Sherry Blossom o la relojera Justine Time. Unos gráficos estilo victoriano con el bigote relamido, posibilidad de compartir nuestras investigaciones hasta otros tres amigos para aunar fuerzas o hasta competir entre todos y muchas sorpresas en la manga definen un cartucho con la lupa muy bien engrasada.



¿Elemental, mi querido Watson? Pues no tanto, ¡hay que darle al coco!

VALORACIÓN

GRÁFICOS	3/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	3/6
ORIGINALIDAD	4/6

OBJETOS DE DESEO

Sin duda el peso del juego recae en los más de mil objetos aleatorios disponibles y dispuestos para resolver cualquier misterio, que además otorgan al cartucho una gran "re-jugabilidad". ¿Cómo? Porque, como las fichas repetidas de los puzzles, también tendremos pistas falsas y gadgets que aparecen y desaparecen al volver al lugar del crimen, dando nuevo aire a nuestro rastreo. Y si te crees Sherlock, prueba con los modos Detective y Sabueso, listillo.



FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Puzzle
- Febrero
- 3+
- www.nintendo.es

CHRONO TRIGGER

El joven Crono viajará en el tiempo. Debe rescatar a una desventurada compañera a través de una red de peligros pasados y presentes. La cuenta atrás ya ha empezado. Una fuerza maligna quiere destruir el mundo.

Resuenan los tambores porque llega a la NDS un título con toda la esencia para convertirse en uno de los grandes. Por fin tenemos en nuestras manos este RGB. Catorce años después de su lanzamiento para la Super Nintendo (sólo en Japón y en Estados Unidos) ya iba siendo hora que diese el salto a Europa.

En «Chrono Trigger» nos encontraremos un mundo fantástico con Crono como protagonista. Año 1.000 d.C. Se celebra una Feria Milenaria. El chico va corriendo a este acontecimiento y se topa por el camino con Marle. Ambos irán a ver a Lucca, una inventora que ha creado una máquina capaz de trasladar el cuerpo de un lugar a otro. El experimento no sale bien y enviará a Marle a otro mundo. Crono se disfrazará de héroe y recorrerá hasta siete épocas diferentes para intentar rescatarla.

El reparto de personajes es encomiable. A los anteriores se unen Frog, una rana antropomórfica, y Robo, un robot del futuro lejano. A la jugabilidad se le saca un excelente rendimiento. Con un control adaptado a la zona táctil moverás al personaje de un lado a otro. Monstruos extraños aguardarán en mazmorras, bosques o cuevas para combates ágiles y divertidos. Una barra medirá el nivel de vitalidad y los puntos mágicos. Esto resultará primordial para desarrollar las habilidades.

A unos gráficos más que correctos, con escenarios y personajes ambientados en la época, se suma una banda sonora que roza la perfección. La espera ha merecido la pena. Y si el inglés no es un problema para ti, no está doblado al castellano, el juego a buen seguro no te defraudará.



Valoración

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■■■
ORIGINALIDAD	■■■■■□

14 FINALES DIFERENTES

Los creadores del juego se han rascado mucho la cabeza para intentar poner un punto de originalidad en este título. Y lo han logrado. Y es que el final será diferente en cada partida. Hay hasta 14 distintos. Con lo cual habrá que rejugar en más de una ocasión para que se pueda extraer una conclusión u otra. Si a esto se le une una gran repertorio de minijuegos que estarán disponibles durante el transcurso de esta aventura, hace que a «Chrono Trigger» sea necesario echarle muchas horas. Y no por ello nos resultará aburrido, al contrario. Porque el resultado de la partida no se decidirá hasta el último minuto y no tienes ni la menor idea de cuál será. Se lo han currado quienes están detrás de este juego.

Ficha técnica

- Square Enix
- Rol
- Febrero
- 12+
- www.chronotriggergame.com

SIMANIMALS

¿Recordáis la escena de "Blancanieves", homenajeada simpáticamente en "Encantada", en la que la gentil princesita se dispone a ejecutar las tareas domésticas ayudada por los animalillos del bosque que la rodean alborotados? Pues, sin entrar en explotación laboral a seres irracionales, ese es el espíritu de la nueva incursión de la saga «Los Sims» en las consolas de Nintendo. EA Redwood Shores no ha hecho oídos sordos a la empatía de su vecindad humana predilecta hacia mascotas y bichos de compañía, así que se ha planteado dar un salto más con una aventura simuladora que nos adentra en un mundo salvaje en la espesura de la jungla. Pero nada de temer zarpazos de osos o dentelladas de jaguar, ya que de lo que se trata es de alimenta a mapaches, echar una carrera a un conejo, o curarle una patita a un erizo.

¿Cómo? Gracias a un guante blanco que nos servirá de función a través de unos preciosos escenarios naturales 3D vistos con perspectivas parecidas a las de «Spore» o hasta «Viva piñata». Tras un breve tutorial, pronto empezaremos con las misiones y tareas tales como mantener el ecosistema del bosque, cuidar de la flora (muy variada) y fauna y, en definitiva, tocar, moverse, y jugar con más de treinta especies de animales disponibles, incluyendo osos, ardillas, focas, tejones, cisnes, patos, búhos y demás. Y claro, si te portas bien comerán de tu mano, nos echarán un cable a los humanos y lograremos medallas y un aumento en el nivel de felicidad, y si no, te temerán y hasta se pondrán farrucos. Como la vida misma, vamos. Variados escenarios (cabañas, presas, estanques...) y gran imaginación y colorido hacen de esta la mejor animalada del mes.





UP&DOWN

▲ Facilidad de control, tanto en DS como Wii, y bonita apología de la vida en plena naturaleza salvaje.

▼ Gráficos de animales a veces toscos y nivel de dificultad sencillito.

Compañía: EA | Género: Simulador | Lanzamiento: Febrero | +3 años

HOTEL DULCE HOTEL
LAS AVENTURAS DE ZACK Y CODY

El hotel de los líos necesita de tu ayuda. ¿Estás dispuesto a echar una manita? Actualmente, una serie de televisión infantil que no tenga su adaptación a videojuegos no puede ser muy popular. Aprovechando el tirón catódico de la marca Disney con su propio canal en abierto, el par de amigos de "Hotel dulce Hotel" se han hecho un hueco en el catálogo de la portátil de Nintendo con un título hecho a la medida de los fans. En una trama de espionaje con un hotel rival, los intrépidos Zack (el "malo") y Cody (el "bueno") salen a ajustar cuentas para dejar el honor de su albergue en lo más alto. Como si se tratase de un antiguo juego de infiltración, nuestra tarea es recorrer algunos escenarios del hotel "enemigo" de Saint Mark sin que nos detecten sus vigilantes. En varias localizaciones de su parcela hay que resolver sencillos desafíos (como buscar pistas en una feria ambulante muy particular), que utilizan la tecnología táctil de la pantalla inferior. Así, tenemos pruebas de machacar a fantasmas (simplemente pulsando sobre ellos) o incluso un pong de los de toda la vida. De los aspectos más divertidos de la jugabilidad es el uso de artilugios alucinantes, como el autolanzador y las zapatillas saltarinas. Cierto es que a menos que se sea muy fan de la serie original, es difícil que un niño llegue a echar más de 10 partidas a este título. Pero para los que siguen la serie y se identifiquen con sus rubísimos protagonistas, la aventura les va a molar.





UP&DOWN

▲ Si te gusta la serie vas a disfrutar sobre todo en las minimisiones y manejando algunos curiosos artilugios

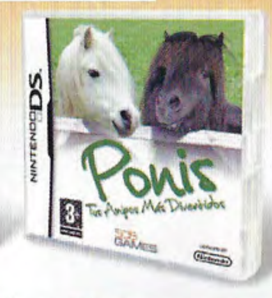
▼ La repetición de pruebas puede causar el desinterés. Hay que ser muy fan de la serie.

Compañía: Disney Interactive | Género: Aventura/puzzle | Lanzamiento: Diciembre | +7 años


Nintendo Wii
+ Mario Kart
+ Volante
269,90€
Wii
MARIOKART Wii
NOT TO BE SOLD SEPARATELY
PAL Nintendo

PROMOCIONES

















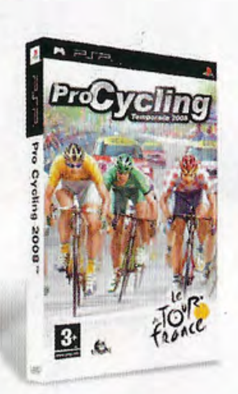
¡Los mejores juegos para toda la familia al mejor precio!

-30% de descuento

















JUEGOS ORIGINALES

Las descargas en línea de juegos no se limitan solo a reediciones de juegos clásicos y viejas glorias. En un fenómeno nuevo dentro de la industria de las consolas de videojuegos, han empezando a aparecer títulos de bajo presupuesto diseñados específicamente para ser descargados.

A diferencia de los juegos que puedes encontrar en las estanterías de los comercios, estos títulos no tienen grandes campañas publicitarias ni se habla mucho de ellos en los medios impresos. Sin embargo, y pese a lo reducido de su presupuesto, gozan de gran popularidad entre los aficionados conectados en línea.

¿A qué se debe este éxito? Hay varias razones. En primer lugar, son juegos baratos, y eso el bolsillo siempre lo agradece. En segundo, suelen haber sido desarrollados por compañías independientes, y eso por lo general se ve con simpatía. Pero lo más importante de todo es que, a menudo, compensan la falta de medios con una gran imaginación. Es difícil que una gran compañía se arriesgue a experimentar con un nuevo juego en el que va a invertir mucho dinero en desarrollo, publicidad y distribución, pero las desarrolladoras independientes son más atrevidas e intentan cautivar al público con propuestas poco usuales, lo que convierte al medio en línea en un auténtico caldo de cultivo para la innovación.





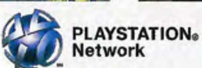


Castle Crashers

Hace mucho que no se hacían juegos de "andar y pegar" en 2D, en los que repartes leña a multitud de enemigos y jefes finales que se interponen en tu camino hasta la meta. «Castle Crashers» es un homenaje a este tipo de juegos, con divertidos guiños a juegos como «Golden Axe» y «Double Dragon». ¡Y pueden participar hasta cuatro jugadores! Fantástica ambientación, divertidísimos gráficos y montones de personajes jugables para desbloquear. Para no perdérselo.









Precipice of Darkness: Episode One

Primera aventura de una nueva serie de rol inspirada en la tira cómica para Internet Penny Arcade. Puedes crear tu propio personaje y unirte a la extraña pareja de los tebeos en su viaje por el extraño mundo de Nueva Arcadia. El combate es por turnos y el humor que derrocha la historia hará las delicias de sus seguidores. Para echarse unas risas.



World of Goo

Se trata de un título que ha revitalizado el género de los puzles estilo «Lemmings». Con un motor de física realista, tienes que manipular a los "goos" para construir estructuras de todo tipo que te sirvan para guiar a sus compañeros a la salida. La mecánica es extremadamente simple, pero gracias a la variedad de "goos" disponibles, cada puzle es distinto del anterior y hay montones de sorpresas. Con un diseño de niveles estupendo, música divertidísima y una estética única, es uno de los juegos más recomendables para descargar.





RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Fable 2 (Xbox 360)

Experiencia infinita

Para conseguir toda la experiencia que quieras, espera a que tu héroe haya conseguido unas cuantas habilidades. Conecta un segundo mando y comienza una partida cooperativa, pero si usar un segundo perfil. Con el segundo mando, ve a las habilidades de tu compañero y descártalas todas, lo que añadirá una cierta cantidad de experiencia a la reserva. Luego sal de la partida cooperativa. La experiencia sobrante habrá pasado a tu héroe. Repite las veces que quieras.

Gears of War 2 (Xbox 360)

Imágenes de jugador

Completa el juego para desbloquear el nivel de dificultad demencial. Completa el juego en ese nivel de dificultad para desbloquear una imagen de jugador de Marcus. Si completas todos los actos en modo cooperativo, conseguirás una imagen de jugador de Marcus y Dom.

Resistance: Fall of Man (PS3)

Debes concierto cierto número de puntos de habilidad:

Paquetes de diseños 1: 10
Paquetes de diseños 2: 20
Niveles invertidos: 70
Mochila Clank: 100 puntos
Skin Mecánico MP: 126

Mirror´s Edge (Xbox 360 y PS3)

Completa el juego para desbloquear el modo Speed Run, que te permite jugar cualquier episodio como una contrarreloj. Además, también desbloquearás el modo difícil.

Club de fans

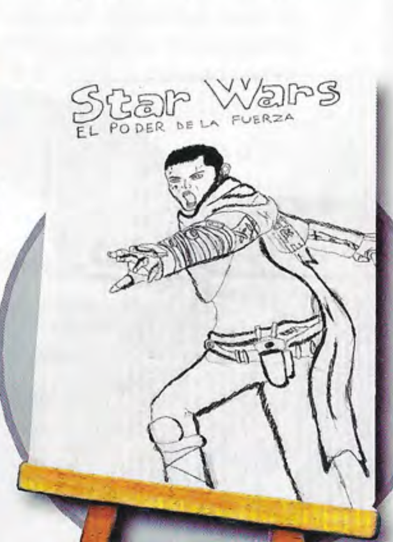
Lo pasé bomba con «Lego Batman». ¿Para cuándo otra aventura con el "murciélago"? Joan Cruz (Barcelona)

Batman Arkham Asylum

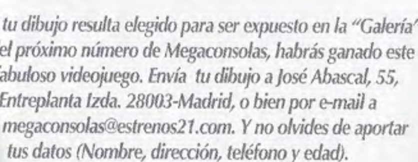
Te podemos decir que se encuentra en la parrilla de salida y le falta muy poquito para estar en carrera. Eidos y Rocksteady lo están preparando y ya se encuentra muy avanzado este nuevo título del hombre murciélago que llegará dentro de poco a las tiendas: Joker y muchos más villanos preparan su venganza en el Asilo Arkham, listos para acabar con Batman de una vez por todas. Te damos algunas pinceladas. El jugador se pondrá en la piel del superhéroe y deberá transportar al Joker hasta el manicomio del título. Los supervillanos recluidos allí le han preparado una trampa. Ese sanatorio estará repleto de viejos enemigos de Batman: El Pingüino, Enigma, El espantapájaros o Mr. Freeze, entre otros. A Batman lo ayudarán personajes como el jefe de policía Gordon. Por lo que podemos saber, la historia será inédita y no se parecerá casi nada a la vista en las películas o la serie de televisión. Se convertirá a Batman en un detective en lugar de un superhéroe. Así que nos encontramos con un juego de acción en tercera persona. Habrá a partes iguales acción, puzzles e investigación. Si a esto se le añade una depurada estética, con unos escenarios donde los efectos de luz prometen ser espectaculares, este título se dejará notar con fuerza en este 2009.

Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galería



El Poder de la Fuerza se impone este mes en la Galería de la mano de Ángel Guisado González (Badajoz), de 15 años. De premio te has ganado «We Love Golf»



Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).




NUESTROS CINCO FAVORITOS

1. **Left 4 Dead (Multi)** No hemos parado de apretar el gatillo. ¡Estos zombies no dan tregua! Si quieres lograr la supervivencia eso pasará por echarle más horas.
2. **LOTR: La conquista (Xbox 360)** ¿Todavía no sabes si luchar por el bien o por el mal? Pues nosotros nos hemos decantado por el lado bueno y lo hemos pasado bomba.
3. **Fire Emblem (NDS)** Quién dijo que un juego de estrategia no podía tener éxito en la portátil de Nintendo. Este clásico de fantasía está invirtiendo los papeles.
4. **SingStar Clásicos (PS2)** No te paras de reír cantando los clásicos del Dúo Dinámico o Manolo Escobar. Si es que un karaoke siempre es una excusa para pasar un buen rato entre amigos.
5. **Fracture (Multi)** Siempre que sale un shooter esperas encontrarte lo mismo. Pero la jugabilidad y la originaldiad de este lo hacen distinto. ¡Compruébalo!

Te lo dice Galibo ...

Apocalipsis zombi

Jugando a ‹Left 4 Dead› he aprendido algunas cosas que seguro que me vendrán muy bien el día en que los zombis invadan la tierra y haya que salir con los pies por delante para sobrevivir. Hay que desconfiar de todos los que parezcan gordos, drogadictos, fumadores o culturistas, porque al parecer son los que más posibilidades tienen de convertirse en zombis con poderes especiales. Para la defensa personal, lo mejor son las armas de fuego, preferentemente las automáticas. Durante tu viaje para escapar del desastre encontrarás munición de sobra desperdigada por ahí, en cualquier parte. ¡Así que aprieta el gatillo sin complejos! Los botiquines de primeros auxilios son de lo más útil: no pasa nada si un zombi loco te ha estado intentando sacar las tripas a zarpazos, con ponerte unas cuantas vendas rápidamente, volverás a estar en plena forma. Y en cuanto a los analgésicos, aparentemente lo mejor es tomarse el bote entero de una vez. Te deja como nuevo. Pero lo más importante a recordar es que, si ocurre lo peor y muere un miembro de tu grupo, tienes que buscar puertas cerradas en tu camino. Igual el fallecido aparece vivito y coleando en el interior de un armario, armado con una ametralladora.



Retrato Robot

CHUN-Li



- **EDAD:** Tiene más DNIs que una folclórica: quinceañera en el universo anime, en la consola no llega a los veinte, pero en sus apariciones peliculeras (la última, encarnada por Kristin Kreuk) de los 35 no baja. ¿Tendrá el "síndrome de Anita Obregón"?
- **APARIENCIA:** Hace honor a su nombre, en mandarín "primavera" o "bella". Pese a todo, es una de las menos cándidas y más contundentes damas del universo ‹Street Fighter›, sobre todo cuando se calza esas botazas a lo Leela.
- **CURRÍCULO:** Debutó en la segunda parte de la saga peleona, ‹The World Warrior›, algo tímidamente ya que la moza acababa de salir de la escuela de kung fu del maestro Gen y de la tutela de su padre, ex agente de la Interpol. Después de repartir estopa a conciencia, se retiró para fundar su propia academia y adoptó a una niña. Pero cuando ésta es raptada, la furia se apoderó de la mamá guerrera.
- **ARMAS:** La patada giratoria es su seña de identidad. En concreto, la modalidad "gendansatsushu", que quiere decir "patada del asesino legendario de Gen". Aunque tiene problemillas con rivales de igual velocidad y agilidad que ella, ha sido la vencedora oficial de M. Bison y Gill en los episodios de ‹SF› en los que se enfrentaron. Casi nada.
- **FUTURO:** En breve aparecerá en plan cameo en "Street Fighter IV" y se rumorea que planea devolver a Mario su "ataque cosquillero" que tanta chanza organizó en algunos foros friquis. Eso, y dirimir con Lara Croft en los tribunales por el título honorífico de primera heroína de acción del videojuego. ¿Por qué no en una pista de barro, ejem?



Foro abierto

Soy un fanático de la saga «Final Fantasy». Contadme algo de la última entrega: la historia y la banda sonora. Juan Yepes (e-mail)

Nosotros también somos unos fans de este título. Quédate con algunas cosas de las que nos hemos enterado. De la banda sonora te podemos contar que el encargado será Yoko Shimomura. Y del sistema del juego hay algunos apuntes muy interesantes. En las batallas se podrá huir y también contraatacar. Podrás, si lo deseas, golpear a varios enemigos simultáneamente. Y otra bomba es que las armas de Lighting podrán transformarse durante el fragor de la batalla. No sé tú, pero nosotros ya esperamos con muchas ansias ese esperado «Final Fantasy XIII».

Hola, me acabo de comprar la Wii y quería que me hicieseis un listado con los juegos que hay en esta consola en los que se pueda cantar. Gracias. Lidia Martínez (Oviedo)

Así que le vas a dar al cante con tus amigas. Pues te vamos a preparar una lista para que os montéis unos buenos karaokes. Tienes títulos como «Boogie», «Boogie Superstar», «High School Musical Sing it!» o «Disney sing It!». Aunque también tienes otros juegos como «Rock band» o «Guitar Hero World Tour» con la posibilidad de un modo de cantar que está bastante logrado. Esperemos que hayas tomado nota y afines mucho tus cuerdas vocales.

Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda.
28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com



NDSL PLUS PACK

Protege tu portátil siendo la más fashion

Chicas, el color rosa sigue pegando fuerte esta temporada. Las que se han comprado la Nintendo DS y aún no tienen un estuche donde llevar la portátil de Nintendo están ante su accesorio ideal. Dertech te trae el "NDSL plus Pack" con todo un completo elenco de características: una bolsa rígida con una correa de mano y también una de cuello para no despegarte de tu consola en ningún momento; un compartimento de 4 portajuegos y 2 lapiceros táctiles; y no podía faltar un protector de pantalla para protegerla de los inoportunos rallazos. Ya sabes, no tienes ninguna excusa para no darle el cuidado que se merece a tu NDS. Y encima lo harás siendo la más fashion de todas. ¿A qué estás esperando para comprártelo y darle envidia a todas tus amigas? ¡Un producto así no lo puedes dejar escapar!

AURICULARES

Mejora el audio en tu PSP

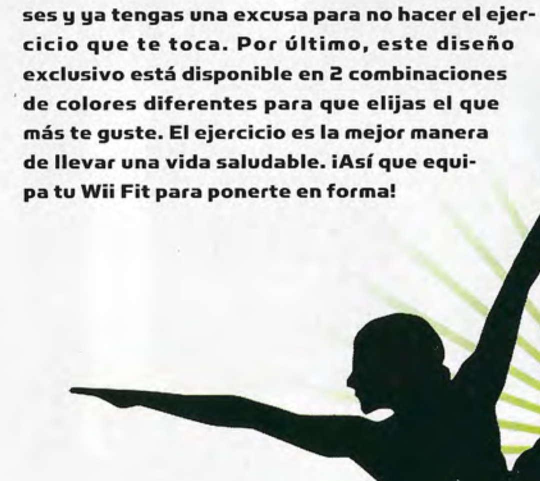


Vaya fastidio estar con tu PSP en el metro o en el bus y no poder estar del todo metido en la partida porque te falta el sonido. Sony tiene la solución. Con los nuevos auriculares con micrófono le podrás sacar el máximo partido a las funciones de audio y de comunicación del sistema portátil de PlayStation. El micrófono tendrá la función de poder utilizarlo en aplicaciones como el Go!Messenger o Skype. Mientras, los auriculares los disfrutarás cuando juegues y también en el visionado de las películas. Y es que ofrecen una importante mejora en la calidad del sonido, con un estéreo más claro, y unos bajos que te permitirán escuchar tonos más profundos. ¡Cambia tu experiencia de audio en la portátil de Sony!

BOLSA PARA WII FIT

Haz ejercicio en cualquier parte

¿A qué esperas para comenzar tu "operación biquini"? No esperes a que te pille el toro. Si quieres lucir palmito en verano hay que ponerse ya. Y nada mejor que practicar con tu Wii Fit esa puesta a punto. Tranquilo porque Ardistel no te va a dejar solo en este tremendo esfuerzo y sacrificio que vas a tener que hacer de ahora en adelante. Para ello pone a tu disposición un producto bastante completo. Se trata de una bolsa para desplazar tu Wii Fit allá donde vayas. Y es que el ejercicio no tiene sólo porque hacerse imperativamente en el salón de tu casa. Además, así se unirán algunos amiguetes tuyos. El objetivo primordial es hacer piña entre todos y llegar de esta forma a la época estival en las mejores condiciones físicas. Esta bolsa está diseñada especialmente para Wii Fit. Dispone de un cierre bidireccional y ajustable 270 grados para una mayor comodidad, no vaya a ser que te canses y ya tengas una excusa para no hacer el ejercicio que te toca. Por último, este diseño exclusivo está disponible en 2 combinaciones de colores diferentes para que elijas el que más te guste. El ejercicio es la mejor manera de llevar una vida saludable. ¡Así que equipa tu Wii Fit para ponerte en forma!





UNA CONEJITA EN EL CAMPUS

Una rubia desata la locura



Una chica rubia se "cuela" en el ambiente estudiantil de Shelley. Se trata de una conejita Playboy que ha abandonado la mansión del magnate de la pornografía Hugh M. Hefner. En el campus entrará a formar parte de la hermandad Zeta, que está a punto de desaparecer por falta de miembros, ya que está compuesta por siete mujeres cuyo aire súper friki las ha convertido en el hazmerreír de la universidad. Pero Shelley quizá pueda cambiar a estas chicas y hacer de ellas unos auténticos bombones femeninos. Comedia ligera para pasar un buen rato que presenta a un personaje muy suyo, a ratos divertido, de buen corazón y nula inteligencia.

3+ www.pegi.info Wii



¡ALERTA!

Tras chocar violentamente con un asteroide durante su viaje espacial, el **Capitán Olimar** debe aterrizar en el primer planeta que encuentra, perdiendo en el descenso 30 piezas esenciales para su nave. Sólo tiene 30 días para recuperarlas y así poder volver a casa. ¡Menos mal que descubre a unos extraños pero serviciales seres: Los **Pikmin**! Coge el Mando y el Nunchaco de Wii, acepta este desafío estratégico y confía en tus nuevos amigos. Te ayudarán más de lo que imaginas.





Pikmin:

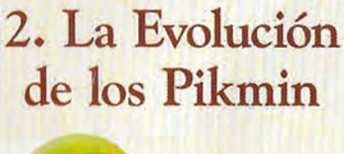
Género/Especie: Desconocido.
Híbridos primitivos mitad plantas, mitad animales con una afinidad particular para ayudar a humanoides.

1. Los Tres Tipos de Pikmin



Resisten al fuego — *Resisten al agua* — *Cargan bombas*

2. La Evolución de los Pikmin





Fuerte

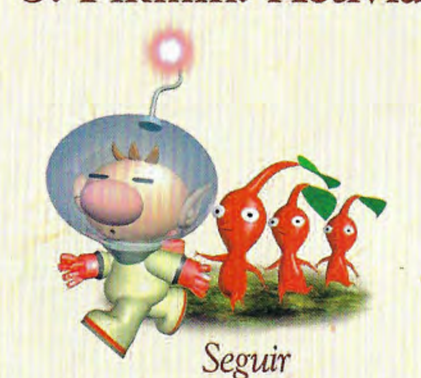


Más fuerte



Mucho más fuerte

3. Pikmin: Actividades Diarias



Seguir



Llevar



Pelear

PLAYSTATION OFICIAL: 93%
"Técnicamente impecable con una jugabilidad arrolladora"

PLAYMANIA: 92%
"Aventura, tensión y riesgo en primera persona"

HOBBY CONSOLAS: 91%

ELLOS ACABARON CON EL ESPÍRITU Y LA VIDA QUE LATÍA EN ESTA CIUDAD. VOY A MOSTRARLES QUE AÚN QUEDA ALGO POR LO QUE LUCHAR.

NO HAY VUELTA ATRÁS

MIRROR'S EDGE

MIRRORSEDGE.COM

DICE

EA

PLAYSTATION 3

